

最高破解!手把手交你USB硬盘安

重磅攻略 轻松通关实用秘籍

全部30名武将实战解析,系统详解,隐藏装备入手方法

## 无双报道 弹!美日恐怖炎

刺客信条2/寂静岭、破碎的记忆 电锯惊魂/死亡空间・血统 新说西游记/飞屋环游记 对战传说/大航海时代ONLINE

Wii, 你怎么就敢不降价? 跨平台能否拯救PS3? 厂商到底怎么来赚玩家的钱?!

你不了解的怪诞游戏世界 游戏世界的浮云?!成就和奖杯

真·风神制作

游戏大师回家养老

# 倒计时结束,

3A倒计时十天的双平台 RPG大作,就是这数《永 恒终结》,融合了3A唯美 风格与美式现代风味, SEGA的新作发表会上, 该作就是宣传重头之一。

# END SETERNITY

	~			100
DES	本刊译名:永恒终结			1009年李禄定
133	角色扮演	Tir-Ace/SEGA	价格未定	日版
X360	BD/OVD	1.4	记忆卡容量未定	审查预定



17岁的青年喜事。在一次事件中被瓦修豫用枪打成重伤。但是 坚强的需点被使活了下来。现在 与瓦修隆一起。共同从属于私设 军队程子。







姓名履历不详的谜之少 女,只知道是一名实验 用的人体 19岁,被嗓

用的人体。19岁,被操作实验体20号。由于实验体20号。由于实验内容,他的生命只剩下了一年时间。但绝决心向自己的宿命挑战。

26岁的瓦修隆是一名身子高超 的退伍军人 现在和塞菲同属 于私设军队PHF 曾在數团组 织中服过役 平时很少谈及自



# Tri-Ace&世嘉新作发表。

## 被人所敬仰的宗教

着一种被称为经典的宗教、宗教的领导者被降作 "专油那条",他们身着独特的装扮、是上层社 会中地位最高的人群。原本这个组织是以教皇为 中心活动的, 但在前任教皇故去后, 教会一直被





1 巴泽鲁的人们信仰的经典, 是一种 非常奇特而普及的宗教, 其中的一些 上层数结拥有思赫的社会地位。

持文明, 但暴随着岁月流逝, 那份知识已经完全遗失 了。现在已经基本找不到真正了解巴泽鲁的人了。在 巴泽鲁内部, 仍然遗留着许多未解之谜, 某些设施还 需要高度的技术才能得以运作、巴泽鲁可以算是先人 们遗留的宝贵财富,人们沐浴着这种恶惠,运用其

## 封闭在机械中的世界 人类最后的生存舞

・座喜立干大添之上的人诰机械建筑 "巴泽鲁 构成了这个世界的全部。巴泽鲁犹如铁塔一样的上 层部,和接近地面的下层部,收容了这个星球上所 剩无几的人类。而机械外面的世界,完全是不毛之 地。既没有人类,也没有其它任何生命存在。在巴 泽鲁的内部,就是我们所能看到的一切,故事也将 从中展开

巴泽鲁是星球环境极度恶化时,人类制造的最 后避难所。上层部居住着占据统治地位的宗教领袖 和富人、下层部则是贫民区、普通民众在这里生活。 此外这里还有丰富的地下矿脉



## 命运的抗争,将三人联系到一起

不经言放弃, 数于向命运抗争的塞菲: 身手不凡, 獨于接受挑战的男人瓦修隆; 以 及背负短暂生命,决心改变宿命的实验体少女,他们之间会演绎出怎样的故事呢? 在后续的报道中,相信他们与巴泽鲁教团的关系会进一步明朗

宾基和互修隆所属的组织名 为 "PMF",是一家公司的下篇 私设军队,曾经以收揽从军经验 丰富的实力派人员而著称,拥有 很高的知名度。不过最近PMF 似乎忽视了对人员的选拔,无 论是否拥有实战经验、履历如 何都能够加入其中。PMF的转 夸谐后隐藏着什么秘密吗?



## 划分区域的地图,多变的遇敌方式 巴洛鲁是游戏世界的全部,玩家在实际游戏中,也是以这座人工建筑物为舞台

活动。整个巴泽鲁被划分成了数片区域,除了上层部和下层部两大区域外,每个部 分内还分成多个子区域,游戏时通过菜单界面选择要去的地方(即常识中的指令选 格协图 )。不讨你当讲入一个区域后、就会切掉为第三人称视角、控制角色在场景 内自由移动。



† 主角们手中的武器相当先进,很两方很时间。

在通常区域和的险的诽官 郏县可以直接爱到敌人的,并 非蹊ు物需,与敌人接触后就会 突入战斗,并且会采用无缝连 接的方式高速切换。根据场景 和迷宫的不同、玩家控制的角 色移动方式, 战斗前的调敌方 式都会有所区别。这一点会在 后续的报道中详细介绍。

## 半即时战斗模式,抓准空隙的瞬间

游戏的战斗采用三人一组模式,不过玩家只能操作三人中的其中一人,在战斗 场要内按明自己的意愿移动,使用各式枪械来与敌人周旋。与传统日式RPG不同的 思,射击用的枪炮是战斗的主力,而不再是原始的刀剑斧头,体现出更为鲜明的现 代气息。

角色和敌人的行动方式是半真实时间制的,角色在行动中时间会无差别的流逝。也 就是说,同伴和敌人也会同时展开移动和攻击。但是当角色行动结束后,比如停下 来洗择菜单时,时间流逝就会停止,给玩家留出思考时间,以决定接下来要做什么。对 干这种系统、玩过《北欧战神传2》的玩家肯定会很熟悉,即数我双方的行动每一 步都是同步的,通过移动和特技来寻找空档,赏给敌人而点般的子弹。

·操作一名角色绕到敌 人无法攻击到的死角, 就可以从容地展开酣畅 独物の合格。





## "世嘉·消费者发表会2009"开幕!

SEGA 于2009年4月14日在东京秋叶原所维办了名为 "SEGA 消费者发表会 2009°的游戏群发布会。在这次发布会上、公布了20多数SEGA自行开发、还有和 其他制作厂商联合开发的作品。这里为各位带来关于发表作品的详细情报。在这次 新作发布会上、世寨的执行议员川越降主氏首先致贺词。川越氏大致做出了消费者 游戏业界进入成熟期,以及PSP星海传说、PS3龙如3过50万、年末高战的苦战等回 顾08年度是"痛苦的一年"的总结、09年世嘉准备发表的3部融合感动和回忆的作 品等等发表报告。相比去年世惠公布了多数游戏作品,今年却相反只公布了少数原 量优秀的作品来决一胜负。

天使魔女",发表者是本作的开发商 的代表桥本氏。之前已经公布了数次 情报的本作, 这次只在舞台上公布了车 机演示录像。官方自称展示的是"最高 潮动作",这个概念就是代入连续发生 的类似于电影中的具有极度紧张感的动 作手感。在本报次公开的演示动画里、



大家可以看到像真实电影一样的华丽动作。当然,是说是要强行从CG动画和通 常移动中的及时演算来达到极度真实的水准、但是、玩家究竟可以操作的地方 到底有多少具体还没有得以公布。在公布的实际场面中,主角要在崩坏而无止 尽的坠落的巨大建筑物上和天使战斗,而且还有和中BOSS战斗的场面。

虽然没有公布什么最新的情报,但是已经得到确认主角的双手和双脚上 可以分别使用4种武器、分别是较、日本太刀、还有捡起敌人的武器枪的等



等。此外,灵活回避敌人的攻击 的话,有时敌人也会在一定时间 内发生速度变慢的现象。此外、 通过接触头发,可以召唤出各种 物体来反复使出华丽的攻击这一 在棺材里, 召除出巨大的角色

## 

且她也出现在本次发布会的现场,户田在现场对自己当选"魔法气泡"的宣传 形象阐述了自己的看法。据户田说、自己在10年来一直都是系列的FANS,这 次能够当选十分的高兴、会场播放了拍摄广告的制作花架。对于新作的感想、 户田说"新的规则新的人物给人相当的新鲜感,新的规则不仅承袭以前,更多 的要使用头脑"。今后、户田惠梨香

也将作为本作的形象代言, 在游戏的 海报以及电视广告中登场。她自认是 个标准机送,常常机不离手。她还表 示, 受爱打机的父亲和哥哥影响, 自 小已经是个机器。 她又亿米小时候, 父 亲每次只容许她玩两个小时, 有一次她 没有遵守约定, 结果被父亲痛斥, 吓得 她流下眼泪。



↑ (魔法气泡7)由户田惠梨香代言。



本作是于1991年登场的方块益智游戏《魔法气泡》系列最新作、承袭传 统同色方缺消除玩法,并以"变身"与"安心"为主题,完整收录角色变身 新玩法与往昔系列作旧玩法,不论是老手或新手都可以安心游玩。



就可以将之消除,规则与以往相同。成 功消除气泡时会累积变身计量表,集满 后就可以让角色变身为"大魔法气泡变 身"与"小魔法气泡变身"状态,改变 角色外观与游戏规则。在大魔法气泡变 身状态下,角色会变身为大人状态, 泡尺寸会变大。

有10年以上历史的(创造职业 棒球队》系列的NDS平台第二 作, 玩家将扮演橡胶队经理, 绵 遗属于自己的最强棒球队。本作



"野球つ〈Japanロード" 联机模式。另外还有每一代都不可少的球队以及球员数 据更新、玩家要做的就是培育选手、经营球队、成为联盟最强球队。本作的技能 包括洗手和教练的特殊能力。技能大多是在比赛中发动、改变选手能力、对看客 进行影响。以选手的情况来说,这些技能包括可以在比赛中发动,使能力产生变 化的技能,或是会影响人气欢迎度或比赛球迷到场率等等,情况都各有不同。

而在教练的方面,除了有可以在比赛中发动来影响选手能力的技能之外, 另外也包括了会对洗手养成有所影响的技能。这些技能除了一开始就设定好 的之外,另外踢洗手相关的部份技能玩家也可以在商店里购入装备在选手伸 上来提升战力,而且这些购入的技能跟道具还可以来进行合成。

本次发布会公开了NDS上的超人气作品"凉宫春日的直列"的游戏画面。凉 宫春日因动画第三季VS重播聚云尚未解决,团长人气持续高居不下,相关产品

当然就此层出不穷。继早前的Wii上的游戏 "凉宫春日的并列"后,"直列"以将于5 月28日发售。本作的游戏舞台是暑假中的 县立北高, SOS团成员以及动画版中登场 的角色们将在这里汇聚一堂上演一出出搞 举证则。游戏将采用新感觉游戏系统,原 作中被森日指得闭闭转的阿那等人的真实 感受将会被再现出来。



↑超人气团长再度登场。



已经定于6月11日发售的《无限航 路》是一款以广袤宇宙为舞台的RPG 作品,是由SEGA公司代理发行,并由 曾经担任过《铁骑》监督的河野一二 三担任总监督, 制作公司则是Nude Maker。在游戏中玩家将会建造宇宙战 舰组成舰队, 在无边无际的浩瀚宇宙 中展开冒险,这种每一个男孩子都曾

经有过的梦想将会在本作中以科幻长篇RPG的形式展开。《无限航路》的基本 概念是搭乘宇宙战舰于无限的宇宙进行冒险,在作为冒险舞台的宇宙中,存在 着具有不同文化的多个势力以及为数不少的星球。玩家必须要编组舰队在宇宙 星海中移动、一边周游于这些星球之间一边让故事推进下去。

本作最大的魅力就是建造以及改造军舰、首先必须拥有设计图、然后在这 张设计图上任意配置有如积木般的模组来建造军舰。即使设计图也是一样的。随 着设置的模组不同也会使得军舰性能出现重大变化。设置在船内的模组是非常 重要的,有船员的船舱以及火炮管制塔等各式各样的模组存在、玩家可以在武 器选择画面中任意搭配武器。游戏中的设计图总数超过150种。

## 歌神《初音米库》今夏发卖

SEGA的创意游戏, 《初音米烯 歌神计划》已经定于2009年7月2日发 售。本作是以当红人工合成虚拟偶像 歇手初音未来为主题的音乐游戏, 收 录让玩家享受音乐节奏游戏乐趣的" 音乐节奏游戏模式",以及可使用游 戏取得的道具与组件来装扮初音与房 间的"装扮自定模式"。 米库是来自



音声合成软件VOCALOID的一位虚拟偶像。因为软件的易用性以及米库形象上 的可塑性, 大量玩家很快就接受了这位虚拟惆像的存在。虽然也曾在数款游戏 中有过亮相,不过一直没能有一部真正以初音为主题的游戏。游戏中将包括商 成、音乐等多种要素,玩家可以在游戏中为初音布置家居、进行音乐辅导、并 带领初音参加演唱会等活动。

## **索尼克编年史》日版发布**

NDS游戏(索尼克编年史 暗次元来的侵略者)已经定于8月6日发售,价格 为5040日元。本作为08年欧美地区发售的《索尼克编年史 暗黑兄弟会》的日 版、世嘉人气游戏《索尼克》系列第一个RPG版本。游戏操作全部由触撵笔完

成, 玩家可以用触摸笔点击队伍 中角色切换领队以发动各自的特 殊能力:虽然游戏类型是RPG。 但是依照 (索尼克)的传统,游 戏融入了很多ACT成分,比如地 图中会忽然出现坡路或是悬崖等 陷阱,而战斗则采取指令武,可

以用钟增整输入以释放必杀技。



2D对战《蔚蓝光辉》登陆家用机

本作是SEGA和ARC SYSTEM WORKS公司合作开发的街机2D格斗流 蓝光辉》的家用机移植版、登陆平台是PS3与X360,定于6月25日发售、售价为 7140日元。在2008年11月开始于日本运营的街机版基础上进行了一系列调整 和改良,由人气2D格斗游戏(罪恶装备)系列的开发小组负责制作,为你带 来无与伦比的华丽画。本作是集合了人气2D格斗游戏(罪恶装备)系列开发 人员所开发的一款全新街机格 斗作品,游戏采用TAITO公司

的新街机框体TypeX2, 并实现

16: 9的画面比例。 家用机贩将追加游戏时间 超过30小时的故事模式等全新 要素,并为12名登场角色全部 设计了各自的故事剧情。

## 银眼之魔女》新情报公开

SEGA与DIGITAL WORKS Entertainment公司合作开发的NDS动作新作《大 剑银眼之魔女)将于2009年5月28日发售。本作是改编自日本人气动漫作品(大 到)的游戏化作品,游戏的开发公司曾参与开发过(信赖铃音 肖邦之梦)、(深



潭 湖传说》、《银河游侠》等作品,并以制 作过场动画、即时背景见长。本传是一款 横版过关型动作游戏,在每关的最后玩家 将挑战强大的BOSS角色,游戏中重要的剧 情场景将由大量精美CG动画来表现。本作 采用"妖力解放系统",角色可通过释放 好力表进行强力攻击。

## 死袖DS 4th》激斗再开!

所改编的动作游戏。以主人公黑崎一护 和朽木露琪亚手上的绯色斩魄刀来展开 进程,众多为大家熟知的原作人物纷呈亮 相,包括原作中的必杀技" d解"。 有名的"虚无化"也将在游戏中原封 不动地出现, 配以各种华丽的动作。 使用各种动作技能, 打倒阻挡在前



方的强敌们。本作对原作的重现度非常高,可以说能将带领广大玩家再次代 入原汁原味的BLEACH世界。

G·rev公司与SEGA合作的X360射击游戏《护君被诅咒了!》将于2009 年6月25日发售、售价为6279日元。《护君被诅咒了!》是日本开发商G·rev 于2008年登陆街机平台射击游戏,画面有点恐怖之余又带点可爱风格,玩家 要以"诅咒之力"去获得高分数,游戏特色是在传统的射击游戏由下至上前

进的基础上加入了左右移动, 以躲避 游戏中出现的危险陷阱并"净化"游 戏中出现的敌人。X360版除了重现 街机版的原有内容, FM音源+PCM 音效、纵向画面模式等,加入了新的 游戏模式。



本次发布会上,SEGA和Tri-Ace的负责人联合发布了,它们共同开发的RPG新作《永 恒的终结》,也算是结束了吊胃口的倒计时活动。在之前的页码中,本刊已经就这 款双方合力打造的之世代作品做出了全面的深入报道。在发布会上,厂商还没有太 多涉及游戏操作方面的矩形公布。但是提到本作将拥有一套 羊蜘蛄战斗系统 另外三位主人公以及游戏背景的独特设定也是相当吸引眼球的内容

### 即时演算画面超级精美 依靠最强技术打造最佳效果

说起FF13试玩版、玩家们在初次接触的时候感受最深的要数游戏的画面。在选择1080P的显示效果之后,依然可以看到超级清晰平滑的画面。细致的部 分如角色的头发、衣服纹理、各种魔法和特殊攻击 的效果等等几乎可以与非即时CG媲美。这都是SE 的开发者付出了巨大努力之后才得以实现的。

### FF7AC完全版正式上市 试玩版同梱发售震撼众玩家

万众瞩目的(最终幻想13)的试玩饭,终于随着蓝 光影碟(最终幻想7AC完全版)的发售,与玩家们 见了面。Square Enix对于这部游戏的制作可以说投 九都切近」系列的初北米,回玩不同为了是一切。 也是异常地关注。尽管购买同捆FF13试玩版的AG e并需地失注。《普遍失问题FFISILL记版的AC 6需要多花1000日元,但是购买的人依旧来名甚 争着给Square Foix谈转购买议部4年前放映的 大有集体买椟还珠之势。正是因为FF13有: 此大的魅力,SE才有搭配试玩版贩卖影碟甚至图 之高的,在亲自体验过这个游戏之后,许多玩家都 候, 真不敢想象会是什么样的局面。说到游戏正式

## 战斗模式切换极限火速

-样, FF13的敌人是在地图上可见的。在 但是切换的时间非常短,在2秒钟之内。FF13试玩 版是完全蓝光读取没有安装的,所以说战斗切揍的 速度真是快到了极点。这种明雷的遇效设计与游戏

## 主人公与AI同伴的互助

人战斗之后,玩家只能控制主人公一人(闪电 是因为试玩版的原因。所以不能操纵其他人。另外 整。有一点要谈的是游戏里同途的AI还是很高的

### 动作性与流畅爽快结合 战。过程可以说是视觉冲击与即时操作的领

一样,属于即时战斗。当我方的时间槽蓄满之后, 就可以选择攻击。每次攻击由3段组成,玩家可以 自由决定3段的具体内容,连段的时候动作流畅。 如同格斗角色使用连续技一般。连续攻击有迫打和 浮空等效果,游戏的战斗是半即时半回合的。

### 充满气魄的正剧式开场 大的世界观令玩家窒息

下得不和大家说一说游戏的剧情部分。基本 个杂鱼之后便与前来镇压的机械蝎子大战一场。随后 游戏视点切换到男主角斯诺那里,他带领着即将被 流放到"下界"的无辜平民对圣府军展开了反抗活 动。圣府打走这些受外来异物影响的人、是为了保 屈死不如拼死的觉悟进行了抵抗, 男主角斯诺正是 抵抗组织的成员。游戏里煽情的成分是绝对不能少 存储记录并用于正式版, 从这点来说, Square Enjo

## 鸟山求爆料游戏潜力非凡

## 游戏内容自然融合

初角直治好萎缩大片的效果。 3. 车、断桥这些电影 是"可以玩的电影"也不为过。

## 多种搭配方式构成的战斗

式所占的段数是不同的、物理攻击、小 魔法只占1段、大魔法如大火焰要占到3段。安排好 3段之后、按△键就可以发动攻击了。如果是3个物 然后在空中朝敌人开一枪。说到枪械类武器和FF12 样、射击武器的攻击力是最低的、男主角一拳能

### 战斗结束之后的星级评价

极据战斗时间、HP消耗等因素决定战斗结果的等级 用星表示,5星为最高。虽然试玩版中没有说是的数 量会对游戏产生何等影响,但是估计也会与升级或 者水晶盘之类的东西有关。另外就是剧情战和 BOSS战往往在比较特殊的地方发生,像列车上的 机械蝎子、高架桥上的贝黑摩斯等等,

# 绝望的反抗掀起幻想的序幕



1 女主角闪电与小鸡大叔出现在列车上, 和圣府的军队 展开了殊死战斗。原本属于圣府军队的闪电为什么要背 叛自己的组织呢?

→与斯诺一起战斗的抵抗组织的女性成员。使用的是枪 械类武器。在试玩版中,她和其他同伴的19以及其他数 误都不能自示出来

玩家们揭开了自己神秘的面纱。在玩到试玩版的时候,我们为 SE开发小组为这部游戏投入的精力而惊叹,在游戏快餐化的今 天、能够对一部作品如此精雕细琢、做得如此优秀依旧以半成品自 居。游戏的制作人鸟山求在谈到游戏内容的时候显得十分谦虚,但 是这种"低调"在某种程度上也从另外一个侧面证实了SE的开 发实力与FF13的优秀程度。在今年的E3、TGS等大型展会上, SE还将继续用FF13作为自己宣传的最大重点。

## "中国玩家感动系列"正式启动!欢迎你的加入!

你是否也像我们一样仍旧对那些经典老游戏念 念不忘? 在次世代的视效冲击下仍旧希望再回到 3D游戏的初期体验当时的震撼? 还有让人感动泪目 的故事与传奇;从本期开始,我们将正式连载全 新系列专栏"中国玩家感动系列", 我们将在每 期当中与你一起回顾,曾经在我国玩家中造成巨 大影响和广受好评的游戏作品,并尽可能的收录 再现当时游戏中的经典场景。我们将利用有限的 页码展现出游戏感动我们的方方面面, 本期的感 动游戏是《合金装备》、相信看过这个全新栏目后 你一定会有冲动找出尘封已久的碟子再玩一遍! 本栏目欢迎广大读者来信交流写出游戏中让你感 动的一幕和难忘经典,同时也希望大家能来信提 出希望我们回顾哪些经典游戏,并对栏目内容提 出好的建议。敬请关注"中国玩家感动系列"



1 每个人对经典的定义是不同的,这个新栏目所选 择回顾的游戏标准就是——在中国玩家心目中成为 经典的作品。并且这些游戏曾经打动过你。

## REMARKABLE REPORTS

特别报道

### SEGA新作发表会 \$12

一起再次感动。

- 《最終幻想13》试玩报告
- NDS创造一亿台销售奇迹 10
- Wii, 你是不確价呢? 不降价呢? 还是不降价呢? 12
- 镜花水月般的浮云 --- PS3奖杯、XB360成就 12
- 14 敛财之道! 厂商拿什么赚玩家的钱? 跨平台能否拯救PS3? 难说!

### MASTERMINDS

特別量当

无双报证

- 拒绝读盘! Wii用硬盘玩游戏实战 24
- 再见! 大师 60

## **FIRST LOOK** 永恒终结

02

16

20	薄暮传说
20	电锡惊魂
21	7: 图以指:

22

23

- 死亡章间 血统 17 大航海时代ONLINE
  - 猎天使魔女
- 17 18 寂静岭 破碎的记忆
- 19 新说西游记

- 飞屋环游记 22 劉客信备2
  - 对战传说
    - SD高铁G世纪 維急

■攻略人行道	.32BOSS档案
44	33 神治
47	33
52 數义2	34 格斗天尊
・■固定栏目	34电子的猛者
06游戏新闻眼	36 ------------------------------------
13 疾风流言帖	40 发褥热线
15 汉化专道	54 中国玩家感动系列
28编辑手札	58大话电玩
29 游戏铁板阵	59 新作游戏发售表
	64期末烤场
31措狙犬基地	封三电击光盘盒
32 名越武芝帖	

本刊所载图文未经允许不得擅自转载。 禁抄袭。如发现,则根据相关法律治灾 相关人员责任。● 凡向本刊投稿,不得-稿多投,所使用的图片或文字管由投稿者 急素 对于侵犯他人版权或其他权利的文字 的投稿。本刊概不承担任何选带责任 本刊拥有对投稿文章的期节权、如投稿 不可解改、请投稿老在辛稿时注题。 作表 自留底箱,夹稿一律不測。● 本刊编辑部名 请写信戒电子邮件咨询, 被请谅解。 • 凡 发现本刊质量问题,请联系本刊邮购部进 行调锋, 束诱见下

## 健康游戏鬼告

抵制不良游戏 拒绝盗履游戏 注意自我保护 谨防受验上当 适度游戏益稿 沉迷游戏伤身

合理安排时间 享受健康生活

經聽信息

- 编辑招聘要求: 1、精通日文(一级者优先):2、了解游戏 历史及文化; 3、有创意、能策划专题; 4、文笔流畅,思想 活跃: 5、能加班熬夜
- 美编报聘要求: 1、熟练掌握苹果机,精通Photoshop与 Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验,了解书刊制作规 则,能够适应非常复杂的版面设计与制作; 3、热爱美术设 楼受过系统的美术教育: 4、了解电视游戏者优先5、能
- 视频招聘要求: 1、熟悉各种视频制作软件; 2、精通3D动 面制作; 3、有视频制作经验优先; 4、熟悉电子游戏 请将个人简历 (写详细,并说明自己的独词, 及相关展示能 力的作品(类型版材不限,如有杂志经验,请用带制作过的 杂志样稿)发至——
- 地址:北京东区安外部局75号信箱 电软招牌收 邮網: 100011 咨询电话: 010-64472920

## 电子简历及作品请发至: yp@vgame.cn

■主办单位、中国电子学会 ■第二主办单位、思得易咨询中心 ■主管单位、中国科学技术协会 ■社长:字志武 ■編輯出版: 《电子游戏数件》杂志社 ■总编: 黄昌星 ■副总编: 杨帆 ■执行主编: 杨柯來 ■編輯: 邹中林·乔沛·賞黎/刘鹏·张建凯 ■孝术总路: 郑京伟 ■孝术錦瑋: 王丽芳/刘晨 ■联系地址 北京61-66信箱 ■邮政编码: 100061 ■编辑电话 010-64472920 当場部地子邮件: dr@vgame.cn ■传表: 010-64472184 ■範疇地形: 010-64472177706472180 ■广告电话: 010-64472920 ■广告联系: 杨帆 ■广告电部: adv@vgame.cn ■订阅: 全国各地邮局 ■関内刊号: CN11-3505/TP ■国际 刊号: ISSN 1006-5032 ■邮发代号: 82-648 ■广告许可: 京海工商广字0110号 ■法律顾问: 刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛: www.magiczone.c



# Focus on Game News 洞察游戏天下! 最全面的报道尽汇干此!





## NBGI韩新作《真名法典 2》 演绎—出新时代公主复国记

本刊讯 NBGI正式公布韩国风RPG新作《真名 法典2),对应X360平台,这个早年于PS2上推出 过的游戏续篇,依然保持浓郁的"韩游"气息,预 定2009年内发售。

韩国人气画师金亨泰仍然担任新作的人设、唯 美的画风相信是对玩家最大的吸引力。游戏的舞台 发生在曾被战乱夷为平地的兰茨拜姆大陆,在战乱 1000年后, 多种族的繁荣世界再次被战火包围, 兑 一国宰相修恩案特暗杀了女王伊布林、并剥夺了公主 的王位将其软禁,成功逃出的公主露泽菲露达,与南 方抵抗军会合, 展开了反抗北方宰相军的战争。游



戏聘请了非常豪华的声优为角色配音、男主人公由福山润出任、身为女主人公的公 主则由平野级担任,置鲇龙太郎、中田让治等人也将担任重要角色的配音。本作为 传统的RPG类型,画面效果等都将全面提升至X360新世代水平。

## 北美市场3月软硬件销量统计生化5满贯杀戮2平淡老任数钱

本刊讯 美国权威统计机构NPD发表了最新一次家用游戏市场数据统计报告。在 3月份,各大主机软硬件均呈现同比下滑,几款重头作品依然维持着不错的热销势 头, 是本月销量榜最大的亮点。

对计上目的高涨态势。本目的平台销量都有不同程度的下降、除了以60万销量 维续称霸的Wii以外, X360和PS3仍然保持着上月的销量对比数, X360在3月共卖出 了33万台、PS3卖出了21万台,而NDS与PSP的差距进一步拉大、分别为56万和16 万。软件方面,3月12日在北美发售的《生化危机5》毫无悬念地占据软件销量榜的 首位、双平台合计达到了150万以上的骄人战绩、X360版93万、PS3版58万、是3月 美国最畅销的游戏软件:微软发售的(光环战争)整个3月共卖出了63.9万套,包括 2月底未统计的部分,而被SCE寄予原键的(条徵地带2),3月份共售出了29.6万 套,加上2月底的32.3万,累计销量共61.9万, 远未达到SCE的预期:另外任天堂 的一系列固定节目依然填充着结量格的其他位置。 trNDS(口袋纸径 白金)、Wiji的 (马里奥赛车)、(Wii Fit)等,销量维持在一个相当稳定的数字上,这些已经是 任天堂每月例行的收钱项目了。

## 有钱就是爷,加薪刺激上进心 任天堂成为年度工资涨幅冠军

本刊讯 根据(日经产业新闻)报道。来自2009年日本企业年度加薪的调查结 果,任天堂公司凭借月增1万706日元的工资涨幅,成为了日本员工薪水增加最快的 企业、甚至规模比其大得多的丰田汽车都无法与其比肩。

任実章指示 ませら十五級21mm

据调查统计,在过去经济不景气的一年 中, 任天堂采取了重视基层员工的管理政策, 削减了企业管理阶层的新资水平, 而反向大幅 20 增加了大多数一般员工的每月薪水,月度涨幅 达到了3%至5%之多,约为1万706日元/月。 1.530 2.38 m30.0 折合人民币731元/月,也就是说任天堂员工的 1在丰田汽车,三菱重工这些日企央 工资每月都在以这个数字逐月递增。

缝当中、任天堂显得格外醒目。 在普遍低迷的日企当中, 任天堂成为了给 员工加薪最快的企业。对于每天都忙于数钞票的任氏老集团来说,这个现象既令人 惊叹也让人感觉很正常, 如果真的有一天任天常减少了员工们的薪水, 那估计就是 游戏业界末日来临的那一天了。

## 小岛秀夫答记者问, MGS相关 开发新作有压力,愿与西方合作

本刊讯 小岛秀夫最近在Kikizo的访问中回答了媒体的 体提问,其中他谈及了一些关于开发MGS新作的内容, 据其称, 他很愿意和西方的游戏开发者进行密切合作。

小岛秀夫在谈话中谈到了他对于MGS续作所面临 的压力,小岛称他和他的团队只是KONAMI的一员,是 整个公司的一部分。而他们却承担着MGS这个系列今后 持续醒惯的责任,对于公司来说他们的压力很大,开发 相关的续作也必须要承受这种压力。小岛还表示,目前 已经有相当多的欧美开发商与KONAMI有了业务合作, 如果有机会,小岛也有兴趣与他们展开各种领域的合 作,而且不会过多的限制他们,帮助这些开发商实现他 们的想法是他的未来计划, 小岛会给他们充分的自由度。



另外小岛表示。如果要重制以前的MGS作品,他不想让除他以外的日本开发人 员经手,但如果有西方工作室对此感兴趣的话,那倒是个不错的选择。

- 售价为9.99美元。目前包括《Wii Sports
- ●LEVEL5公布了NDS新作《闪电十一人2 威胁的侵略者》的发售日、该作预 定今年10月1日发售,游戏描写前作剧

- 情之后的故事。主人公们要征战全日
- ●SCEA宣布、PS3《杀戮地带2》的首 个追加内容下载包。将于4月30日提供 下数 该下数包名为 "Steel & Titanium 包含两张线上多人联机地图、目前下
- 销量达到8.8万套,MMV的Wii《陇村 正》首周为2.4万、基本上都取得了还 的《奥丁晶石》来说, 销量还是相表
- ●微软公布了一款由Q2开发的射击游

戏《Infernal Hells Vengeance》,对 应X360 该作是2007年发售的PC同名 游戏的移植版 预定2009年内推出



- 1 PC上的游戏移植竖匙X360的机会还真 ●根据统计 早先获得媒体一致高分评
- 价的NDS《横行雷道 血战唐人街》 美 ■ 以《梅行霸道》这个品牌来说实在

是出乎意料,远远低于分析师40万以上 的预期。推测是NDS平台用户层和 PS3/X360等家用平台差距过大所致 且本作包括画面效果在内的风格迥异 也是销量惨淡的主因之一

- ●SCET官布 終于5月发售PS3独占游 戏《inFamous》的中英文合版。游戏的 湾坂将与美版和欧版同步上市 ●CAPCOM宣布将于4月24日对家用机双
- 平台的《街头霸王4》进行系统升级 家可以在网络对战中选择锦标赛模式 体验更激烈刺激的对战,两个版本还将 追加对战回放功能,两个版本的回放设

### 《闪点行动 2》确定最终发售日 现代火爆战争结合细腻战略风格

本刊讯 Codemasters公司正式确定了旗下射击游戏大作绿篇(闪点行动2 龙之 崛起)的分售日,以及一系列最新情报,本作预定今年5月28日率先推出美版,欧 版和日版預定今年夏季推出。

(内点行动2)是Codemasters公司人气冷战题材的最新作品,系列首作于2001 年推出后赢得了全世界玩家的广泛好评。本次新作同时对应PS3和X360平台、借助 新世代主机的硬件机能,新作会在画面和场面等架构进行完全的进化,将体现出极 为真实壮观的现代战争之激烈残酷,游戏将表现出大规模、大场面、多具种团队协



同作战的空前战争场景, 玩家作为 战场上的一员,会感受到犹如置身 其中的常感气氛, 逼真的音效更会 强烈烘扦出战场的氛围。和其他注 重快节奏的现代战争游戏不同,本 作更为强调细腻的稳重节器, 各种 环环相扣的战略部署是游戏中不可 忽视的重要部分。

### 彼德·摩尔出任 CGDC 荣誉顾问 全球游戏人汇聚上海探讨业界前程

本刊讯 EA公司确认,EA SPORTS现任总裁彼德·摩尔 将担任2009中国游戏开发者大会(CGDC)的荣誉顾问, EA 将进一步协助配合大会的各项组织筹备工作。

彼德·摩尔 ( Peter Moore ) 现任EA游戏发行部门EA SPORTS的总裁、全面统筹管理这一全球化知名品牌的产品 开发,发行,市场营销和规划管理等业务,以前曾经担任过 微软互动娱乐业务集团副总载、领导Xbox游戏相关业务、在 北美游戏业界领域拥有知名的权威地位。

\*



今年预定在上海举办的第二届中国游戏开发者大会、目 前正在向全球范围征集参展厂商和演讲稿。预计会有来自全世界的各大知名厂商出 席本次大会、相互交流游戏开发经验与市场运作规划、包括国内的众多游戏开发商 都将云集于这个中国游戏开发者的盛会,与国外先进的游戏开发技术进行探讨和学 习、借鉴成功经验。除了EA的彼德·廉尔外、任天堂社长岩田聪也同样担任荣誉顺 问一职。本次大会得到了国家多个主管部门的支持,预定7月24日开幕,至7月26 日结束, 为期三天,

## 微软确认X360主机 E74硬件故障与三红有关 延长保修期至三年, 主机质量隐患再批波澜

本刊讯 微软公司干4月14日正式做出官方声明。确 认很多用户X360主机出现的 "E74" 错误信息为三红故 障所导致,因此决定将"E74"硬件故障归纳为三年保 修期芯丽以内。

从去年底开始,就不断有玩家陆续反映。自己的 X360主机出现了"E74错误信息",症状为游戏中突然 死机黑屏, 主机正面一侧红灯闪烁, 同时画面上显示出 数排错误信息, 并参著标明 "E74" 字样, 提示玩家与 微软容服联系。虽然有些主机重启后恢复正常,但有更 多的玩家表示无论怎样操作,主机都无法再继续运转, 只有送回微软进行维修,并支付了相关费用。面对玩 家的询问,微软一开始并不承认该症状的普遍性、称这 只是一般性的硬件故障,但随着"E74"现象的不断地 多,微软还是不得不承认了这项普遍性的硬件故障,预 计微软将再一次为 "E74" 付出大量的三年保修成本。



吴摇去证实洁息, "F74" 的产生, 是因为衡软更 改了三红故障的显示方法所致,这个现象普遍出现在 双65NM主机上,之所以三红故障率大幅减少,是因为 "E74"成为了三红的遮盖伞,不过此说法没有得到官 方确认,只是说 "E74" 与三红有关而已。如果此说法 真的属实, 那微软就对玩家太不负责任了, 希望微软可 以好好总结教训, 把这"一起死"问题彻底解决。

X360射击游戏《少女巡航机 G》 第五波追加下载内容。其中包括新的学生制 服版机体 和KONAMI历代经典射击游戏配乐包 等内容。其中后者包含有《宇宙巡航机外传》 《FALSION》等游戏的重新混音编曲、编曲作家 包含標底统等日本知名的音乐作曲家

●Activision公司公布了动作游戏新作《Prototype》 的发售日期,本作将于6月5日率先登陆欧洲市 场。美版则于6月9日上市。玩家可以在本作中 体验主人公Alex基因突变后的惊异战斗能力,来 卖快地居杀邪恶的敌人。

●台湾素尼电脑娱乐 (SCET) 于4月10推出了新 放PS3春季限定套装。其中包含80GB版PS3主机。 DS3電动手柄 原裝HDM/线 游戏《辐射3》 《台湾高铁Railfan》各一套

■KONAMI公布了SRPG名作的最新续篇《旺尔达 游戏、新作定义为系列前传性质、在系统和操 作界面上会有很明显的变化。并将采用多结局 的剧情设定。根据玩家的表现会产生截然不同 的故事发展,游戏预定今年8月率先于XBLA推

●LEVEL 5公布了三畝对应NDS平台 "ATAMANIA" 系列新作的发售日、推理游戏《斯隆与马克贝 尔的键之物语》确定为5月21日发售,售价3500 《多湖辉的头脑体操 第一集 解谜世界一 周旅行》以及《多湖辉的头脑体操 第二集 银河 横断解谜冒险》将于6月18日同时发售,两款游

●CAPCOM官方已经正式确认、PSP版的《恶魔 猎人》已经中止开发。该项目已经取消。官方 的解释是。在2004年提交PSP游戏名单时。该作 仅仅作为有开发前景的备选项目而已 也就是 说根本没有进行实际开发过,而对于这条迟来 的取消信息。早已忘记这款游戏存在的群众纷

●SCEA公布了对应PSP的射击游戏新作《海豹突 击队 布拉沃火线小组3》,并放出了一些游戏画 面。游戏和PS3版本存在一定互动性。该作发售 日新时未定

## 《九十九夜 2》新情报 女主人公群亮相

本刊讯 微软公布了由Q ENTERTAINMENT开发的 X360独占游戏续篇《九十九夜2》的最新情报,这也 是自去年TGS以来首次公开实际内容,其中我们可以 看到许多令人期待的东西。

本次新作依 然是以海量的同 屏敌人和超爽快 的魄力战斗为主 源点,在官方公 布的情报中, 我



们可以得知这一卖点被充分地发扬扩大化,配合各种 要责会表现出比前作更刺激的战斗感觉。本作的主人 公是一名叫格林的年轻骑士、剑技、指挥力、判断力 均是一流水准,和率领夜之军势的夜之王有着很深的 因緣, 他将挥舞着两把黑红色的利剑与来垄的大军 做殊死的战斗。女主人公则是一名叫塞菲娅的圣地公 主,背负着领导国家的沉重宿命,面对出现的夜之军 势地也将踏上战斗的旅途。系统方面,前作中代表性 的核心要素都会有所保留, 短时间增加攻击力和无敌 状态的"オープアタック" 也会大幅强化。力求最大 程度地增强战斗爽快感。目前本作预定2009年内发售, 价格暂时未定,同时对应1-2人游戏。

## SEGA光明力量新作 对应街机联网同乐

本刊讯 SEGA公布了(光明力量)系列最新作、出 来不少人意料的是,这款光明新作是对应街机平台的, 是一款对应四人同时协力游戏的ARPG作品。

(光明力量CROSS)的舞台发生在一座浮游大陆 上, 得名常会猎人都以地下埋藏的秘密为目标进行着探 索冒险, 究级秘宝Shining Force带来的风风雨雨也因此 而展开。游戏最大的卖点,即是运用涵盖日本全国的街 机网络、进行不论地点的四人联机游戏。在"全国协 力權式"中,可以和任實地点的玩家自由组队,共同 完成任务, 并且能用专用IC卡来保存游戏进度, 以 便下次继续冒险。游戏以场景为单位展开任务。游 建果用自定义主人公的设定, 除了通常冒险外, 每



↑日本的街机环境实在太好了, 玩街 机都可以全国联机同乐。

有超强力的 BOSS等待着, 极为强大的实力 需要团队间玩家 的紧密合作才能 战胜, 共同体验 击倒强敌的喜悦 感。本作预定

2009年冬上市。

GAME SOFTWARE 09.09 游戏新闻眼 07

## 美式奇幻游戏教父双双离世 龙与地下城精神永存,一路走好

太刊语 美国中部时间4月7日23时, 第一手创造(龙与地下城)及D&D规则 的美式RPG教父Dave Arneson因病逝世,和另一位创始人Gary Gygax双双离开 了这个世界。

(龙与地下城)是上世纪70年代无人不晓的美式RPG鼻祖,是第一款商业化的 角色扮演游戏,其运用的奇幻角色扮演游戏模式,被称为 "Dungeons & Dragons规 则(D&D规则)",该作上市后不仅引起了极为轰动的市场反馈,还对今后的多种 游戏类型产生了极为深远的影响,多部经典系列均是遵循"D&D规则"开创了奇幻 游戏的天下、包括〈魔兽世界〉、〈博德之门〉、〈无冬之夜〉等全球化的大众品 腺都提高不开这个D&D的游戏范畴,可以说是奇幻美式游戏的原初标杆。而《龙与 地下城〉的两位创始人Dave Arneson和Gary Gygax, 凭借他们的才干和对游戏界做 出的不朽贡献、被公认为RPG游戏之父。Gary Gygax于今年3月4日辞世,享年69



↑ 两位业界先驱为美式游戏的发展壮大做出了无 可替代的杰出贡献, 他们的精神永存。

岁, Dave Arneson于4月7日也追随 他而去、享年61岁。

虽然他们都带着微笑去了另一 个世界,但他们开创的D&D游戏规 则和龙与地下城精神, 会永远指引 着游戏从业者, 为我们们带来一款 又款精彩纷呈的游戏, 他们的后继 者们也会将这条路走下去, D&D精

神永存, 祝他们一路走好。

## 2009年度日本游戏大赏投选开始 投票即有机会赢取丰厚奖品

本刊讯 TGS的主办方日本CESA协会开始了2009年度日本游戏大赏的投选,投 粟已于4月13日开始、截止于4月24日、历时11天、结果将评选出新一届的年度优秀 游戏阵容,众多优秀作品将登上今年的领奖台。



09年3月31日间在日本地区发售的游 戏软件, 其中不仅包括家用机和掌 机,还包含PC、手机游戏和网络下载 游戏等多个方面, 在日本全国, 募集 洗票, 玩意需要通过官方网站或手机短 信对中意的游戏投出自己的一票。主办 组委会由来自游戏业界的各大制作人、 权威媒体的编辑和游戏评论家组成,将 1 历年的CESA日本游戏大赏。都是厂商为之争 根据募集来的选票进行反复多次的细致

本次投资的范围是08年4月1日至

取的目标,也是玩家们关注的焦点。

讨论,最终评选出大赏、优秀奖、佳作 等多个等级的获奖名单,荣获大奖的作品将会获得50万日元的奖金、结果将于6月30日 据晓,到底哪款游戏会登上本年度的琐峰呢?让我们拭目以待。

另外,主办方在本次公开募集玩家选票活动中、还准备了丰厚的抽奖奖品,投 票者将有机会获得游戏主机、旅行券、TGS2009的免费入场券等礼物,如果有条件 的话,可一定要投上属于自己的一票哦,如果没有条件,就来试着自选一下中意的 游戏吧、到时看看自己中奖率有多少。

## 我们只是在开发下一代网络游戏" 曾否认与微软谈Xbox720问题

本刊记 在刚刚过去不久的GDC开发老大会上,曾一度传出暴雪和微软合作研发 X720问题的消息,此传闻一时间传得满城风雨,而暴雪近日已做出澄清,这仅仅是 "灵光一闪的误传"。

暴雪公司负责〈暗黑破坏神〉和〈星际争霸〉的制作人对美国媒体谈到。暴雪 的稿在GDCF与微较有讨合作事官的商讨。但并没有涉及Xbox下一代主机的内 容。暴雪的Rob Pardo在今年GDC上曾经参加过一次名人宴会,席间曾和微软的员工 进行过业务上的交流,有消息指出这次谈话就涉及到了主机硬件的内容。事后暴雷 正式澄清,称Rob Pardo在宴会期间,并没有谈过任何与微软下一代主机的内容,和 微软的交流只是普通的聊天,双方该得非常愉快,很多话题给暴雪带来了灵光一现 的创意,这对暴雪正在开发的下一代网络游戏有报高的参考价值。

由此看来, GDC诞生出的一大传 主义成了空改喜一场, 暴雪自己的同 游来来不及雕呢。不过之前微软曾经 暗示过, X360的下一代主机很可能在 2011年或2012年推出,名字不一定是 Xbox720, "Xbox3" 或 "NeXtbox" 都有可能。说实话与其关注这些,不 如关心X360今后还会有什么游戏大作 更实在。今年刚2009年,谈下一主机 ↑对于暴雪来说, (星际争霸2)这样保证赚 实在过干成无缥缈。



特的项目才是最重要的, 哪有心思管别的。

### 试玩版结尾闪现正式版发售日期 PS3《最终幻想 13》相约2009年冬

太刑河 SF在4月16月周视发售的 FF13试玩版中,发表了该作正式版将 于2009年冬发售的消息,这是SE首次 官方敲定该作的发售日期,也就是说, PF13的降临已经正式提上了日程。

本次和 (FF7ACC) 同捆发售的 FF13试玩版DEMO, 是众玩家早已望 **眼欲穿的神物**,花大把银子订购套装 的人络绎不绝, 在尽情享受试玩带来 的乐趣同时,在最后闪现出了SE关于 正式版发售日的讯息,白底黑字地显 ↑试玩版给我们带来的是希望? 是期盼? 是无 示義 "Coming Winter 2009" 字样, 尽的遐想,恐怕这些心情都有吧。



着实令刚刚体验过DEMO的玩家感到欣喜若狂。

不过冷静下来看,本次依然没有确定确切的发售日,以"2009年冬"这个概念 来说,大约指的是今年11、12月至明年1月之间,如果不延期的话我们还要等上7、 8个月左右,这个日期对于经历过DO9延期事件的人来说,只能算意料中的事情,记 得原来SE谈过FF13计划09年夏上市,09年冬发售其实和延期发售没有什么两样,只 是没像一些人猜测的那样拖到明年就是了。不管怎么说,希望这次SE千万不要再次 食宫,能如约把神作交到玩家们手中,满足渴望已久的众多心灵,也好让PS3早日 脱掉万年将来时的帽子。

## HOT TOP GAME NEV

●根据统计, PS3《大蛇无双Z》累计 如3》累计46.6万套 PSP 《高达 战场 之绯》累计11.5万套

●KCNAMI官方确认, 先前售于任天堂 杂志公布出的《寂静岭 破碎的记忆》 除了Wil版外,还存在PS2版和PSP版。为 对应三机种的多平台新游戏。本作由制 依照原作的剧情, 预定今年秋季上市

●微软最近宣布、XboxLive上显示的用 户成就总数已经达到25亿、这包括所 户在LIVE上消费的微软点数也已经达到 520亿点、已经给微软带来了巨大的经

●根据统计、已于4月初在欧美地区上 市的新版NDSi掌机。短短两天内就已 经率破了60万销量 为NDS系列主机的 锚售记录又增添了辉煌一笔,目前于

数数宣布,于XboxLive上追加下载的 《楊行霸道4》追加章节《失落与诅咒》 累計下载次数已经突破100万次。这个数

字打破了Live下载游戏的新记录、据未 職取了2000万美元的销售利润

●CAPCOM宣布由其开发的科幻FPS游 对《黑暗虚无》 将由《太空堡垒卡 拉狄加》的音乐制作人Bear McCreary担 任游戏音乐制作,游戏预计今年内同

●SEGA公司对外宣布。在最新的人事 变动中 铃木裕已经从R&R开发部门 创作官员岗位退职。不再担任管理职 也就是名义上的退休。但铃木裕 依然从属于SEGA公司,依然是AM开发 本部的一员,不过以此来看,我们忍

## 游戏新作了、《莎木》将会成为永远

●KONAMI公布了一款多平台第三人称 射击游戏新作《Six Days in Fallujah》 对应PS3/X360/PC平台, 以现实中的美 体现真实的伊拉克战争,预定今年年



## 日版《质量效应》5月21日登陆东瀛岛国, 丰厚特典全新包装,力求获得日本市场成功

独占RPG(质量效应), 定于今年5月21日骨贴日本。 为专为日本地区制作的日文版。并公布了极富吸引力的 预约特典内容,

质量效应》是微软与Boware公司联手合作推出 的X360独占RPG, 至今全球销量已经突破200万套, 是





本刊,讯 日本微软宣布,替于07年全球发售的X360 目前家用机美系RPG的预梁品牌之一。本次预定发售 的日文版。是继英文版、法文版之后推出的第三种语言 版本。在RPG游戏旅行的日本市场、微软对此作寄予 了相当大的期望。日文版从外到内都与07年的原级有 所不同,包装采用精心设计的全新封面,更加突出了游 戏独特的料价风格,同时预价特典的内容也是全球版所 不具备的, 包含该作游戏强伸内容的资料片 和12段 以未少开付的影像。以及新设计的X360主题和证案图 示。可以说非常具有吸引力。

> 微软对于该作在日本的上市推广抱以了很大期望。 不过以以往的经验来看,欧美风格RPG很难在日本取 你满窝的成绩, 审美观的差异和排外情结, 让这些欧美 大作人多妻片书上祝老吃不开、就连 辐射3)、〈神 MINTER BREEKS

## HOTTOP GAME NEWS

太游戏周边制造商HORI宣布 将配合PS3/360 1本跨域周辺制度例(4/15年) 維持組成前作(表写表示表)。 支養再業功 無效的條計維計 分別的形式表於366版 無過行采用查集標表。 第二級交通機 1000百元 100mm 採削采用無 A THE RESERVE OF THE

Marie Land Company of the Company of 随便未来)有用5月1年出 一量包甲有权求 雷 R的规模 100 第四元的第三 等新任务 当

医侧征全包含质用生 新压剂 美洲美洲田里

2章 上海等可提出的选择编集 # 2000年初前基础,最高可以来分类等的 1988 文字改变界中似在传统散的事情。 如中心。 如此可以不知的事情 对中心。 如此可以是被持有自己等效的方式, 門外監察。 解明自己的严禁发行权为自己的 章 被中可以解除或求 医喷腾法 还未和现 代数离等多种等种的战斗方式 自由的条件的 1000

CHAMPATY SERENCE OF SECTION OF SECTION A 五章杂词下蒙内市 英中包括新的学生制度版机 体 AMEGNAMIE 机纸头对击游戏配乐包等内容! 其正言演奏表有《李音·深后的外传》、《FAUSION》 SECOND REPORT OF THE PARTY OF 日本知名的音乐作画家

## 《冰河世纪》改编游戏登陆家用掌机各大平台 三个史前哺乳动物和一个人类的幽默喜剧

本刊讯 Activ.sion公司近日宣布、将根据3D动画电 影(冰河世纪) ( se Age Dawn of the Dinosaurs ) 为 基础、开发 款同名游戏,同时对应PS3/X360等各大 您对平台。

(冰河世紀)描写的是冰河时期后,创齿虎、长毛 象等几只动物之间的题智和友情。在游戏中、电影出现 的动物将在恐龙层住的世界中。展开 场位小动魄的未 如太智龄 玩家可以和两领 狄季哥等伙伴 社、体验 充满幽默的故事剧情。游戏提供6个可供扮演的角 色、玩家在冒险途中、会施展不同角色的独特能力和战 →技能 来解决各类的任务和准题、游戏还提供多人同 乐的小游戏,最多可支持4人同时游玩。游戏中所包含 的关卡超过15个,每个都会呈现充满挑战性的设计。 本作同时对应PS3、X360、Wii、PS2、NDS和PC

平台, 锁定在今年夏季上市。



在影片导演克里斯威思的眼中, 冰河世纪 融入 了所有能想到的元素,包括精彩的动作界面 远趣的各 式笑点、充满未知的刺激探险。以及打动人心的温暖割 情。每当要求简述这部片子的时,克里斯威居和他的团 队都会情不自禁地沿沿不绝。克里斯威居将其称为 部危相四伏的宴剧。

## 完美时空举行《神鬼传奇》发布会 共卦游戏世界, 魔幻你的视觉

太五 讯 2009年4月9日、国内领先的网络苏北开发商和运营商业宣宗等时空网络 技术有限公司,在北京广播大厦演播厅召开"〈神鬼传奇〉——见证奇迹的时刻" 代定人等约发布会。正式对外宣布 华人唐术师刘谦先生,正式出任旗下首款魔幻 探险类游戏(神鬼传奇)的首席魔法师。

发布会现场创意十足的影子舞业在场观众拍案叫绝。借助影体演绎了一段唯美 的神鬼之旅、变幻莫测的表演再次充分诠释了该款游戏的魔幻内涵。而化身骷髅的 荧光舞演员则将现场带到了亦真亦幻游戏世界中,现实与梦幻此刻没有界限。发布 会中,刘谦先生还向在座的媒体朋友、



完美时空游戏玩家以及魔术迷们表演了 其专门为 (神鬼传奇) 定制的贴身痕 水, 完美演绎了其在游戏中首席魔法 师的角色, 引起在座各界人士的一片唱 彩。同时刘谦先生还表示 " 神鬼传 奇) 专属魔术背后的秘密, 将挑选合适 的机会在游戏中向玩家撂秘。"这无疑 是非送给广大玩家的又一大嫁喜, 作为

会力,市场前景非常新好。 度龐幻探险网游大作。 神鬼传奇 采 用了完美时空自主研发的"Cube"游戏引擎。在强大技术的支持下,使得游戏画面 更加具有层次感,配合游戏中灵魂圣衣、召唤兽以及领土争夺等特色游戏系统。能 够给应家带来最强的视觉冲出和全新的影音体验。美时空为首的民族网游、会给 世界 个惊喜 脑着游戏公周的添入佳境以及刘谦的正式亮相,更多喜欢脆幻、 探险的玩家势必将加入到较量中来,以魔幻的名义在莫提尼亚演绎一场与神鬼较 量的传奇故事

## SCE欧洲分部总裁将正式辞职 离开为之效力14年的公司

本刊讯 SCEE于4月15日对外宣布, 确认该公司总裁David Reeves已经向公 司递交辞里、正式辞去SCE欧洲分部的 一切职务、将于月底4月30日完全脱离 与SCE持续了14年的工作关系。

世紀〉

David Reeves这位略有谢项的

SCEE老板,是从1995年就加入SCE这 ↑这位端上功夫十分了得的总裁先生离开了他 个大家庭的,聪明的才干和敬业的态度 的岗位、祝他今后一路顺风。 会其在14年的工作生涯中一路攀升,最终坐到了SCEE老大的宝座。在他的领导下

SCEE旗下包括PS3在内的产品纵横欧洲市场,取得了与X360、Wi等竞争对于并驾 其驱的不俗成绩。在一些欧洲游戏展会及媒体发言中,也经常见到他熟悉的声音和 面孔。从今年5月1日起,现任SCEE市场总监Andrew House、将接替David Reeves 的原有职务、担任新一届的SCEE执行总裁。

SCEE在消息中并没有透露David Reeves的离职原因,只是提到了因其个人意愿 辞去公司职务。而关于他日后的去向,David Reeves自己表示,感谢14年来支持自 己和SCE的所有人。在今后的日子甲他将会做 些包接社会的工作。以此来看 我 们得难在游戏圈子里,再看到这位昔日总裁的身影了。

附David Reeves经典误是几则 "PS3不打算解价,因为我们没兴趣,PS3也没 必要通过降价来促进销量。"、"Xbox360在欧洲已经濒临死亡。在日本已经Game 、 "iPhone 手机的游戏和PSP比实在太嫩,我们能提供的平台比他们强 、"这个不用担心、PS3绝对拥有十年生命周期、我们的看法是 致 多7. 的。"、"说实话,我并不确定PS3是否真的会有十年生命期,因为对手会促进 主机的换代。"、"PS3主机的质量是最好的,玩家完全不用担心,购买PS3是 你最好的选择。

## 特别策划 每60个人就拥有一台

# 1亿台的轨迹,见证新传奇

作为电子娱乐产品,历代家用主机极少有能达到记台 这种惊人的销量。虽然DS不是第一个获得这个殊荣的 主机,但它绝对是最快的一个!

## 史上第四台销量破亿的游戏机

今年3月11日,任天堂社长岩田亳在发布会上向大家公布 该社掌机DS自2004 年发售以来,截止今年3月6日,在全世界裏计销量突破1亿台

1亿台是个什么概念?如今全球人口总共60亿,这也就要味着平均每60个人里 就有一个人拥有DS。在此之前,销量突破过0亿天关的游戏主机还有三个 它们分 别是GB、PS与PS2、之前最快的PS2达到1亿台销量总共同了5年零9个月,而OS达 到1亿台销量和仅用了4年零3个月,比PS2整整块718个月!

1亿在很多人眼里是个有些避不可及的数字,却也是DS一步步走过来的,世上 毕竟没有点石成会之术,就让我们一起来回顾下DS的成长之旅吧。 □文/北斗



### 1亿台 IDS 9000万日 4 年3月 8000万 PS2 7000万: 6000万台 5000万台 LPS 4000764 9年6月 300075.6 2000万分 11年2日 1000万台

## 主机认成"1亿"的时间越来越短

上面这個準備解洗的經濟方式。此時16個量的具合主机各自所用的 中的關於,用了11年事中方。此次之,用了的電影時,仍如用了5年事件方面 50期只用了4年等3个月。我们可以有可要的決定。 美鲁利河间蒙古地,总统位 在音冊方多等的时间电影接到,该也证明了如今的改定市场得买是在一步步的成长。



## 不断推出新型号,保持玩家的新鲜感

主机、这样就会经常性的制造一些话题、保住老用户的同时吸引更多的新用户。任天



掌之前的GB系列就包括最初的砖头机 GB、薄机GBP、收益屏机以及8位彩机 GBC。而DS也合用了这一套,从最初被 戏称为"文曲星"的初始版本。到07年 安徽的更重更经景化 同时国常来度有 细胞改换的DSI, 重到支压压度发售增加 了双摄像头并预定推出专用游戏的DS:。 千天掌 面都在推陈出新。此外还推出 了各种不同的游戏颁定同报DS + 机

## 不仅仅是游戏,DS造成的社会现象

而任天堂借助这些新功能以及合适的配套 软件, 极大的拓宽了掌机的用户群, 许多 L。都被吸引进了任天堂的阵营, 甚至许多 日本的家庭妇女都成为了DS购买者的主力 军, 这点在当时可谓造成了不, 的轰动。

另外 销量占据DS软件前五位的"脑

锻炼"系列也曾掀起过相当大的热潮,在 日本、"数老的日需求"这句话甚至成为流行语之 许多老年人和因病住院的人 帮购买了DS和脑袋炕。此外、DS还越来越多的开始被教育界所采用、例如日本有 的學校辦道HTDS上的相談軟件支援助型生型可等还等



品值得 提的就是Wh功能了。该功能于 2005年11月份正式由任天堂官方提供。同 时发售的成款太化 马里里赛车DS 与 动物之森DS 正好是需要借助WiFi功能 才能实现最大化乐器的作品。因此游戏与 A.F.的推广实现了双赢的特景,而借助 AIF 进行联机对战也成为了包括我国玩家

在内的公安DS标家的话题。 任天堂的WIFI功能并非只能单纯提供联机的平台 加索们还可以借助DS的网络功 能下载新作的体验版,不过这类功能只在日本和美国一些特定的地点,例如越市和游 戏店 才提供服务。我国玩家就基本无法享受到这类服务了

### R M D C L 任天堂将如何发挥创造力

WIDSON TO THE REAL PROPERTY.



情空间中,第二种途径是 开发者 在大量官乃是供表CS / Sixte来下载。 /准集以DSI编辑卡德的形式。在崇戏中使用DSI主统所具备的那些独有功 S游戏运行的NESIXIANDSL主机上,但是游戏中的有些元素将只有DSI主机 才可以全部使用。比如新可以使用赚着头来拍照外。并且将它们识别成为数

对于 台游戏主机而言、硬件性能是背架、软件才是灵魂。无论主机性能有多 强大、能否获得阵容足够强大软件支持才是其制胜的法宝。DS拥有着极为强悍的软 性阵容支持,下表中列出了DS软件铂量最高的5个扩线,可以看到这些游戏的销量都

可谓胡恐怖、都是四五百万物 的作品, 而且需要特别说明的 是,这些销量数据还仅仅只是 针对日本地区的统计数字 有 着加此恐怖的软件获容。DS数 得如今的成绩,也实在是理算 当然了 好游戏推动了硬件销 量的增长、而庞大的袋机量又 为好游戏的销量提供了保险,

WHITE A

这就是DS如今的良性循环。 当然 问题也不是没有

例如TOP5的这五款游戏全部是 由任天堂自村所开发、其他厂 商作品则很难达到这种成绩。 好在DS游戏开发费用低廉。为 部分厂商都常轻松赚到银子



AND						
推名	游戏名称	发售日	日本要計物量			
1	口袋妖怪 钻石砂珠	2006年9月28日	5646944			
2	新越成马里奥兄弟	2006年5月25日	5442414			
3	更領域大脑的游镜與DS	2005年12月29日	4995722			
4	动物之森	2005年11月23日	4945515			
5	银炼大脑的脑银炼DS	2005年5月19日	3778283			

统计时间内各游戏发售后至今年3月8日



一亿字。对于游戏主机来说绝对是脏解 缘的里栽碑、然而、任天堂想要创造的辉煌 似乎不止于此。虽然新型号DSi的特殊功能 以是由此可以衍生出的乐集目前我们还无法 确认,但以老任一贯的作风来看,其既然敢 做"DSi专用游戏"这样多少会让老DS玩家 们不满的设定,那么肯定还是有着相当自信 的。尽管任天堂如今给人的感觉被有些"敛 财狂"之风范,但它制作的游戏,其趣味性 之高部是一宣母肃董操的。

今年E3屋上、金尼得有可能推出"PSR2" "PSP4000"来作为自己的杀手锏、任天 党应该不至于用推出全新掌机的方式来应对 如此,DSI的专用乐佛就成了它的王牌。4年等 3个月。对干任氏掌机而言。远未到其生命周 期的末端,任天堂会在这台传奇的掌机上再创 造多大的辉煌?它还会给大家带来什么样的惊 喜? 我们在期待。

## Wii, 你是不降价呢不降价呢还是不降价呢?

### PS2降价为哪般?

今年GDC展全期前索尼一直没有什么有料的点息、数天后才公布「PS2由 129美元mmp1999美元"。SCE 采图分公司市场经理JOON KO lor表示释到99美元 市场经理JOON KO lor表示释到99美 元的PS2不但可以整续察力迈向十岁生 日、甚至还有机会去按任大堂地、 角、抓住儿童与女性市场的概义。

John Koler表示"我们认为98美元 的PS2可以原放We的一些市场的想。从 成本角度看,W·与其它次世代主机相 比、夏加接近于PS2、W·显然不是高薄 机、而且W·游戏软件上的开发水平与 PS2相当 斯以这是更加实际的。我们



地抓紧年轻人与女性玩家市场。"

不得不承込、99美工的PSZ場と 延長者報明令人型(力)の 最宏 过时 生 机、不过如此低价的生机如 有差額切成大的表现货币。特别是在如 均的经常形势下。确实还是有了小吸引 力的。於而指菌PSZ以NN于中心下市,故 连微软能差率 "PSZ的风光年代早已形 表现在大多数形成。 以是大家都是身大在YSQO已 对于一次。 1000年 1000年

### Wii, 为何不降价?

任的日子不好过的时候才有所改变 ! 如GC美版刚发售半年就开始降价。

但是在最新 代的主机大战中 PS3和X360都已经先后进行工火强度降 价、唯有Win 直绕生不动。 去年另外 两台主机路价约岩田酿液表示 "我认 为我们不需要削减硬件价格。任天堂在 全球视崩游戏机力业上领软和常尼展开 竞争。目前在视频游戏机和便携式游戏 机市场部处于强先的性位。

沒體,虽然听上去很双实。但实际 得欠就是这样。我的Wilt设在实得那么 好,远越是争对手。为什么要随设计。 每的一种手段而已。"为了你是计 家"这种模子大家随便听听也被是了。 干万别与真。手章、有钱廉增不愿。能 参维为何少德。

Wii之所以 直不降价的原因也正 是如此。

### 卖不动时再降价

当然、Wi也不是完全就没有薄价的可能。根据最近 份領量號口表明。 近一个多月来 Wii在日本的销量开始 进入熟源状态,PS3的销量也很难得的 连续数周都超过Wii。尽管任天堂表示

### Wii成本已削減一半 Wi可能是近代游戏史上第一

台只李條何效能應钱的主机了 我们平平起常谈许53或成年4830 通过使用新技术所任证机构设 成本 伯事家上任天世也在为跨 低成本 做 看同鄉 前第 "Will 自前的制造成本已经改发售 新期的大幅下降了59%。这是的 年 任天堂每售缸一點上旬 天流域比以前

## 镜花水月般的浮云——PS3奖杯、XB360成就

在当今这个物欲横流的社会、用奖 励积分的办法来敬励"告责, 然后兑换回 报早已不是新鲜事情,各种品种赞多的 信用卡积分, 航班里程积分 乃至更早 能追溯到19世纪的1896年S&H的Green Stamps收集兑换都有一个明显的特 征 消费至少在有了积分之后可以兑换 某样东西。不过在2005年 为了推广 XBOX360、微软市场部的员工们居然 想出了"成就点数"这个概念 让玩家 玩更多的游戏,获得更高的卢数。但令 人发指的是 这个点数玩家并不能兑 换任何东西、只能在GameTag上面显 示。而在2008年夏季, PS3也正式推出 了些怀累结,首款对应PS3等标系统的游 戏是、Eden、 可以说这个系统的本质



\*xBOX380的成就系统虽然看上去很有 而且看似很"牛B",其实都是浮云。 和XBOX360的成就系统设太大区别。

XBOX360的成就系统甚至可以说 是其最成功的界统之 , 当玩家在游戏 中达到 定的条件时就可以得到技能点 数 此系统可以鼓励玩家在乐趣之外为 了成就去玩。这 革新的系统不仅给玩 家带来了冲走,实际上也为游戏的厂商 带来了很多好处。根据电子娱乐设计研 究组 EEDAR, 的调查、报告显示符 戏提供的成就点数越多,游戏的平均评 价好会比较高、收益方面也更好、销量 更大。但成就也并非是给玩家一堆重复 性的任务去完成。EEDAR表示、成就 系统任务的丰富程度 有趣程度和游戏 的收益很有关联。当游戏的成就设计的 较好 它的综合评价就会更高。销量也 会更好。成就点数系统其实非常简单, 微软要求其360.单对开发商必须存留个 游戏设计中加入隐藏的1000点成就点数 tLive Arcade的休闲游戏为200点1。氛 家们通过完成游戏中的种种挑战来获得 点数,当然越容易声数越低,越难点数越 高。有些人为了获得更多的点数。甚至同 个游戏买了日版和美版 两个 起玩来 获得双倍的声数,这样 来,厂商可以说 是专向 计 历 家 新 复 治 春 了 次 。

那使如此 当今无数人在钱玩



XBOX360都在想方皮法的获取 義就 点数"、贫目前来看。"成就点验"这 个概念非常成功 EEDAR 主意到29% 的成款大多设置应简单的"完成特殊的 任务'形式,这也给设计更丰富的成就 **意取方法提供了很大的发挥空间。带有** 在线成分和特别市场取向的成就将很有 号召力、根据统计、这样可以让游戏的 收入提高50%左右 游戏玩家在选购的 戏时对于游戏成就的关注度将进 步提 升。EEDAR甚至建议游戏厂商直接把 成就放在游戏包装中作为宣传元素吸引 玩家。"成就点数"系统在 定程度上 改变了玩家们玩游戏的方式、很多游戏 人们通了 迪就來之高阁。但是有了这 个系统, 玩家们会重复的去玩, 去体会 设计者的用心。很多人除了玩单机部分 之外, 也会去尝试游戏的多人在钱模

式。每次玩家在游戏中取得 定规就, 完成某个挑战,其档案中就会出现 个 类似物章、标志之类的图案 随着玩家 成就的不断提升在虚拟世界中的声望也 会關之楷长。



4月份是越來越熱了,游戏界的火爆消息也一浪高过一浪,各大平 **参約游戏新作一个接着一个亮相。几乎都指向了今年下半年的游戏市** 而且很多都是单平台独占的,这无疑会成为各大主机饭互喷的上 不管是玩游戏的,玩主机的,还是玩硬件玩销量的,口水清 天飞的场面肯定是少不了了。 口壳维/爆磨



实。"C硬件的更新掺合

## 任天堂職钱已多出一倍

生产一台WillS稿的费用,对比OB年期上市时 核心处理器等部件,原本物在逐步下消 始的影響成本就不高,对比医台高清主机来说 清时间推移,Wis主机的外壳 件上赚到的钱早就看了一倍 著名分析版Koya Labata提出 ,而谁又能知道,这台世身机两样也在不 . 雕到的钱就比两年前多了一倍



## 《战场的女武神》续作 制作人野中倾情透

**双维加斯伯关内容。但按照他的训活** 寒氣 - 正是由于被寄予幸饼多轮擦待 域的文章样》在推出思有等模型了众多项章的 BIV動画也在指揮中,令人變得的是「该作物 可以说是向动漫界更广观目的一卷轴 ,正在播出的效益數 梅其系列化是我



原作的空灵等馆,是为重要的导演人选还没有 王》的Kavin Misher担任制作人 此事,指榜是影响於如底害無已经能定 (指环王) | 样的定大幻想與核 定,据说制作方为了做出让玩家们满意 - 正在号见海信测过原作照信液优秀技片水 · 美国的新典已经接进了



## 世界没有什么是不可能的,请相信我 幻对决《VR战士对铁拳》有望实现?

早在10年前他就梦想着能像出这样一种拖人信 作人順田胜宏談到 希望变成现实的可 的游戏,方法并幸只有一种,有很多手段可见 员至今德刘此计划拥有缘壁。原田思法拥密 战平衡性等都做过不少尝试性的制 些测试,两款不同的格斗游戏之间的共性。? 了,事实上NAMCO方面已经就此事进行过 · 只不过最后由于希特原医并没有实现是 《和NAMCO的高层都对此抱有很大的



最近NAMCO的



## 2010年游戏主机销量将全面下滑?

受到不良的经济状况和主机生命周期编程员 游戏主机的市场将会出现明显的下洞,这是 会更注重在线游戏的建设运营,以增加实际资 在想谢戏的建设,微软的XbaxLive和家尼的 和用户对于他们品牌的忠诚度 · 变得不再像以前那么重要,各大硬件厂商 。以单机游戏为主的游戏机市场会逐渐恢 ,微软和索尼克在糖已经非常管



### 现在的日本市场环境十分不正常 PS3和PSP居然可以和我们持平

Wi 的销量已经持续和PS3保持 我们需要纠正消费者的再费现念 - 任天堂有资格说这样的话吗?他的健身健脑缘身和钙型休闲游戏才是让市

常的一大主因吧,传统游戏的崛起,估计只有符天堂才会不高兴



### 现代战争2》将成为销量最高之作 品牌足以挑战游戏之外的娱乐产品

"(使命召唤 现代战争2,将会比以前的游戏更为 我们力求将其打造成为历史销量最高的游戏、该作将在今年11月 该作将让《使命召唤 大的宣传攻势降临

年11月推出的《使命召唤5》目前为上双平台全球销量已经接近 口碑最好的4代之续作肯定会比5代销量更高。这是无庸质疑的,在 〈現代战争2;必将赢得更火爆的成绩



## 生化5街霸4的开发基准都是高清 主机

如果要移植以 1. 所有的东西都要推翻置来,这肯定 不是我们愿意的,何况W 并不符合我们展示优务画面的初衷。

这个本来就不用解释,你不说我们都明白、Wi上也不适合这样的游戏。 且Wii已经有 黑暗历代记 这种另类风格的生化了。



### PS3游戏要比PS2和X360容易开发 双平台需要的只是活用硬件特性而已

"PS3游戏完全没有像传闻中那么难开发。 PS2的政克难题、PS3的硬件根本不算什么,开发人员需要注意的只是PS3 拿常特别的硬件特性,其实、双平台的游戏,PS3会比X360必要容易开发许 这是主机特性决定的。

甲就说过,所谓游戏难开发都只是借口,什么硬体只要花时间钻研都A 存在问题、关键是原不愿意去做、装算是双平台、充分了解并发挥各自硬件 约特性、PS3和X360的游戏都不会有什么区别的。

## 之道!厂商拿什么赚玩家的钱?

有钱就是爷---这句俗话虽然不 一定正确,但在游戏界中却是大大的真 理。有條就可以添置更强大的引擎。有 **钱就可以聘请大牌的声优,有钱就可以** 忽略成本大装宣传准势……这些都是每 一个精明有人追求的目标。不会赚钱的 有人不是好商人,那么、那些"该死的 有钱人"到底是如何敛钱的呢? 有诸事 突上台---

高富康 这个世界是跨平台的世界。只 有跨平台才能拯救人民、服务人民、带 领人民摆脱贫困,走向小康,实现人生 裹家的伟大目标,把游戏的光辉照耀到 每一个人的心中……

重新意 喂喂,这位兄台,碰嘛,该上 场了,您的哈嘣子都流到我手上了。 嘉富康: (接揉眼睛) 哦? 这不是爱斯 意老弟吗,咱帮俩好久没唠叨了,最近



類斯像 一言难尽! 不能说好也不能说 不好、听老兄你近来发了不少射啊、还 净是绿油油的美钞?

高富康 咳 你也不是不知道。如今的 地面儿不再是以前梁尼老大一家的了 三个势力相当的帮源各占了一席之地 互相还都接着脚 谁都没有让谁的意 思。当初一个大地盘上的客户都被分成 了三块,能收到的利润也一起被分成了 三块,像我们这种第三方小弟,如果还 植像以前一样过好日子,肯定要每个地 **金都要**無原到的,分成了三块的蛋糕 如果只吃一块就只能做到三分之一的啡

道、三块部吃下去才能吃饱吃好吃嘛嘛 答 你说是见去说? 爱斯市 戟,谁让这代的三公子没他老 子那么争气呢,我最近不也开始琢磨的 地盘的事了么,只持一块地盘的钱实在

是太不到算了, 好头两年我搞了不少低 成本炒饭赚了点品牌钱,要不现 在早饿死了。

任地狱 時、你这小音还不是法 了老夫的米。

愛斯畫 (兴高采烈的) 弦的品 牌可是世界上最知名的,最富有 商业价值的,把以前机种的骨灰 重藝挖出來翻炒一遍就能赚到滚 滚的奶粉钱,几个老角色摸到一起来个 乱斗就能卖到飞起! 職便出个画集设定 周边就能让FANS甘心掏钱!卖品牌。 我说了算:

任地狱 和我比你还做了点。 養斯康 旅港不说话没人当常是哑巴。 裏宮窟 不讨话说回来, 还是都外消费 環腺性(

爱斯市 额外消费? 什么啊这是? 書書廠 你老土! 这年头都讲究二次销 告, 一份商品可以分成两份来卖, 这样 你就可以多赚一次钱、如果有能耐、你 款可以赚到比平时多得多的钱, 而且不 用承担什么成本风险」比如最近我就和 微软学了一手,把《生化5》包含的对 被模式给销掉、然后再让玩家花钱购买 解锁程序、买一次5美元,100个人买 就500美元,100万个人买就是500万美 元、我赚割了我! 你是不是很嫉妒?

爱斯意 (口水) 你比某做无双猛骗钱 的家伙还期… 職業 谁啊、谁在说我坏话〉老子正和 脱裤魔渡蜜月呢,别打扰人生赢家的私 生活! 葉!

嘉富康 哎呀呀, 你提那个万人皆知的 财迷干什么,还有比他更牛的呢,知道 思必鸡爱不? 那才是最大的奸畜。人家



1 裏富康、我做这东西就是拿来放钱 的, 爱买不买, 不买拉倒 一款《偶像大师SP》就可以分成三份来 卖,三个不同的组合对应三张游戏,还 都卖得那么贵、明明可以做成一个游 戏,却为了赚钱让玩家掏三份钱、不然 你就玩不到完整的游戏、馋死你、这招 是不是黑到家了?

受斯章 (汗水) 还真没想到用这种方 法来做钱, 诅咒恳必记爱早死早超生! 思必记录 明欠!! 噴,着凉了? 票當廠 对了, 把最重要的忘了, 这年头 光卖游戏已经过时了,卖游戏的动画 卖电影, 卖商边, 再反过来刺激游戏 简直就是暴利啊。比如果近我出的战器 牌大香蕉、就是成功商人的标兵啊。 愛斯意 凸。我一定向您学习。

□文/翅膀

## 虽软视点 平台能否拯救PS3?难说

最近两天从Xpox380跨平台到PS3 的游戏数量有增加的趋势。首先是 TECMO的 忍者外传2 推出PS3版的 (思者外传Sigma 2 , 追加了可以使 用的新角色:以前是NPC 和此器以及 BOSS。随后Banda Namco的 薄暮传 说>也正式宣布推出PS3的加强版。 而曾经被玩家1 Tux 为只在A 上推出的 (寂静岭,新作也以布了PSP和PS2的 版本。这些跨平台的游戏具有一个共同 的特征— 向PS系主机靠拢。由此引 发的新一轮关于哪台主机怎么样的争论 也且新成为诸岛玩家们关心的话题

实际上,由跨平台引发的口下大品 一直提这两年来不同机种的拥护者门肃 康乐道的话题。很多人说PS3的前带随 着这些游戏的公布变得 片光明,也有 人说PS3和PSP不过是吃朝货的垃圾 桶。如此等等评论虽然可以说是见仁见 智, 但是总结起来却有 个共同的中。 思想 业界不同阵营之间势力均衡的改变。

游戏跨平台俗称"劈腿",特指 些原本由某一机种独占的游戏在发售之 后又宣布在其他机种上推出。虽然必现 在游戏的平台基本上都是由软件制作方 决定的、出在哪个平台上是开发者个人

的自由 但是在 部分人看来,这种行 平台上为投资方取得 为与脚踩两条船的恋爱 样,原先平 台的硬件商是受害者 所以才有"劈 限" 文化 说 但是、赛平台 定就是

首先我们需要明白、在游戏界、所 谓"劈腿"这种,点并不客项。即使软 件开发方当初和硬件广商等订过独占的 合同, 但是商人毕竟要以商业利益为第 一目标,如果说在一个手台上制作的游 戏不能达到预期的政治、甚至无法挽回 成本, 那么把这个游戏在其他平台上推 出也是很自然的事情。即便是三上真司 支撑套脑袋保 正独占的制作人。在 CAPCOM的股车大会的压力下也不得 不眼巴巴地赛着自己为NGC辛苦开发的 生化危机4 劈腿至PS2上。我们 再看看现在跨平台的游戏, 也可以得 图 个性介 与 部件基并实在特定的



\*TON # #2 P534 PA : P\$\$125

足够的利润的话, 形 么游戏公司只能该劈 期时绒幣即了 前燕 年PS3的许多游戏从 最初大家认为的独占 [如 恶魔猎人4]、

灵魂能力4 、 最終幻想13 作 品被跨到Xbox360上,是因为当时欧英 的PS3在市场上竞争不过Xbox360的 结果 而现在日本Xbox360的游戏重 新转向PS3 也是出于同样的原因。谁 让日本玩家对360始終抱着令漢的态度 晾? 从以前在日本发售的双平台游戏来 看、PS3斯朗昂比Xbox360版的销量高 出很多 日式游戏选择Xbox360主机充 ±获得预期的利润、那么只好推出PS3 的版本,从以前的 信赖铃音 、 忍

龙Sigma 、 失等的星球 到现在的 几部作品、牧11只能说, 日本玩家口袋 里的钱和他们消费的态度迫使游戏的 制作商先接PS3作为新的平台。这种 "玩家钱袋决定论"换到欧美那边也是 样的,不然的话FF13的美版就不会推 出Xbox360的版本了、尽管PS3版依日 有着限期验占的优势。

日本玩家出于某种心理因素拒绝



Xpox360主机、但是每外的PS3玩家对 于这些游戏未必感兴趣。从全球市场出 发,PS3要获得更多玩家的支持,就必 须食用更多有实力的原创作品以积攒人 气, 最后才能带动第三方 毕竟你不能 指型全世界的玩家都跟日本玩家一样对 360 '天然免疫' 。而且PS3面临的威 助不只来自Xbox360 现在Vw才提PS3 在全世界最大的对手,任天意在拓展新 玩家的同时,也把目光瞄准了传统游 戏市场。在这种综合环境不利的局势 而前、PS3要想重新夺回过去的市场 份额,就必须穿出更多优秀的独占作 品。对于日本玩家来说,仅仅有枪车球还 是不够的。 合金装备4)和(龙如3)为 PS3开了 个好头,接下来就看SCE的 行动了,一部主机的成功,除了玩家的 支持和消费倾向的影响之外, "人无我 有"的独占软件 尤其是第一方的一才 是决定主机成败的差手锏。 □文/探子

## WiiWare上第二款中文游戏公测版

在本轮的次世代主机中,Wii国然是销量卖得最好的一台,但同时也可以说是 中文游戏阵容最为薄弱的 台。之前WiiL 共有两款任天堂官方汉化的中文游戏 以及一款我国民间汉化的WiiWare游戏——〈梦幻泡沫〉。前不久。"WiiDao"方 而终于发布了第二款他们汉化的WilWare游戏(最终幻想·水晶防线R2)的公渊版。

由于技术问题,此次只能将所有的文本进行翻译,而无法对图片进行修改 因此游戏中所有图片中的文字依然还是日文、包括 地图光程画面、右上角的 地图名称 地图选择画面,下方地图解说栏的标题(マップ解说) 兵种购买 運動的职业栏 所有的职业属性(从上往下依次是 攻击力、范围、速度)。





3DM工作室是近两年来国内颇为有名的一个汉化团队,该团队最大的 特点应该是其技术能力、因为掌机方面、PSP和NDS游戏的破解工作要相 对容易许多,而针对360这样的家用主机,难度则明显提升,这也是为何 掌机游戏汉化作品繁多,但家用主机上的玩家们大多只能苦苦等待官方发 着 J推出中文版的原因之一。3DM工作室之前就已经成功汉化过(怎魔猎 人4),这次与今年4月初宣布开始着手汉化360版的《生化总机5》。

由于有(恶魔猎人4)的汉化经验、经过工作定技术成员的努力、目前 〈生化危机5〉X360版汉化技术破解工作已经有较大进展。压缩算法已经定 位、目前正在进行程序移植。根据3DM生化5汉化组负责人"ありのきみ" 的汉化进度报告,这里摘录一下最新进展情况 "本次汉化为exacl官方汉化 标准格式, 文本1 38M | 英语 | 。破解/解包 100% 翻译 100% ( 已下发 的文本占总文本量),80%(回收的汉化成品占下发总文本量),润色 20% 程序测试 90%, 汉化内容测试以及修正翻译错误 0%。"由于周 未次化组成员空闲时间比较多,所以进度较快、而工作日相对进度就会放缓 些。现在文本的全部汉化工作即将完成。下 步将着手开始消色工作。

在这么多款中文化游戏中,不只慕文字份置普通的动作 射击游戏,也包括文字份量超庞大的角色扮演游戏、推出时 程的间隔又必须尽可能缩短,因此中文化的工作不能等到游 戏开发完成才开始动作。而必须与游戏开发同步进行。每次 约额新费6个月的时间。

每个中文化项目都需要投入数十名人员,包括 制作 中文化项目经理、国际程序经理、游戏程序开发人员、 字型与中文化程序开发人员、中文版测试人员、翻译人员。以 (蓝龙)的中文化项目来说,是直接由日文翻译为中文,总 字数约40万字,是 般游戏6~7万字的6倍之多,总计投 入约30名人员耗费约6个月的时间来完成。

对 般玩家来说,中文化不外平就是把游戏中出现的外 文翻译成中文,不过事实上游戏的中文化开发制作牵扯到的 环节胚名目為、不单单只是表面上看到的这么简单。

. 計畫文室翻译於股、小街道守以下原则 · 翻译是否于确符 合原文原黄、翻译是否通原流畅 中文专有名词是否正确 是 否结合最新流行用语。以《蓝龙》中文化最基本的日翻中来说。 虽然日文也大量运用汉字词汇,但是这些汉字词汇并不适合直 接用于中文。有许多词汇式中文所没有的。有的词汇虽然中 文也有、但是用法却不尽相同、因此翻译时必须格外留意。 以免出现不通顺的日式中文翻译。

另外。在日文中经常会出现省略主语或宾语的句型。但是 中文并没有这样的习惯。因此翻译时必须将省略的主词或受词 补上, 食思才能穿除表达。但是在进行单纯的文字稳翻译时, 往往很难判断出句子省略掉的主词与受词为何,经常得透过实 际游玩来确认。当遇到游戏自包的专有名词时又更复杂了,例 如招式名称就无法直接从字面上翻译。而必须透过测过来了解 招式用法、招式效果、使用角色等、借以推敲出合适的翻译。

等例来说,某个日文为"前半战终了"的招式是参考足球术 ,但是这个翻译却与实际 语而来,对应的中文为"上半场结束" 招式的感觉不搭,因此在参

照该招式效果之后。改翻为 "中场休息" 。怪物 "火 维护卫"某个政志招式的日 文原意为"蜂巢",但是蜂 巢并不像是个招式名称, 因



此在参考该招式的攻击方式之后,改翻为"千疮百孔"等。 游戏测试阶段,除了正确运切的翻译之外,还必须确保游 对中侨正确的把中文讯息呈现出来, 因此在进行测试时, 必须 主意文字与场景的搭配是否适切? 字体是否美观且适合游戏风 格?标点符号与斯行是否正确?画面呈现是否适切?确认游戏 功能是否因为翻译而出错算。

举例来说,翻译后的字数可能会超过原本字段的长度, 专有名词出现的位置会因为翻译而变动,造成框线标记无法 对齐、斯行的位置可能不正确、字体对应不正确而造成缺潮 字等、这些都是在文字翻译时所无法掌握的部分、都必须通 讨定陈湖试来加以更正。

最近NDS汉化方面作品推出速度 可谓非常惊人, 上期就有+款汉化游 戏,这不到半个月的时间,又先后发 布了8款作品,其中人气比较高的作品 包括〈美妙世界〉、〈游戏 E5D〉以 及〈口袋妖怪战队2〉。〈美妙世界〉 度因为各种问题而未能进行破解汉化。去 年8月左右才又重新展开。文本翻译完成 后,不少热心玩家加入了本作汉化。 进行校对和润色工作。润色过程虽然

近期NOS汉化游戏						
游戏名称	汉化程度	汉化组				
美別世界	基本完善	ACG、又化组				
游戏 E5D	全卡片、聚草汉化	GG汉化组				
地狱 / 女 朱蔓	完全汉化版	APEX				
决意死亡标记	完全汉化版	APEX汉化组				
益智仏年 数独	基本完善	ACG汉化组				
简单系列 昆虫之森	剧情汉化版	罗伊SD、ちんゆ个人汉化				
口袋妖怪战队2	基本完善	口袋群星SP				
谜题伙伴 绘图方块	基本完善	ACG汉化组				

花费了不少时间,但润色后的文本质量很高,后期的测试工作相当轻松。本作是野村哲也的另类风格作 品,评价褒贬不一,具体如何,还得大家自己玩了才好下评论。

(游戏王5D)的汉化内容包括 全卡片以及菜单汉化、部分文本汉化、未汉化文本转为英文文 本显示 请在游戏设置中关闭注音,改成不注音,因为日文注音部分未汉化,会变为乱码。

(口袋妖怪战队2)和汉化项目于去年7月底开坑、历经数月的汉化工作、终于汉化完毕。取名 字部分未处理以及末尾职员表仅仅翻译了职位、没有处理人名、其它均被汉化。

这期PSP汉化游戏方面、没有任何一款新作发 与这段时间NDS的爆发行程了鲜明的对比,有



些尴尬 · 不过倒也没有办法, 毕竟单就软件阵容 而言, PSP上的游戏就比NDS方面要少得多, 汉化 工作者们就是想要开工、也得有对象才行啊、何况许 多汉化工作者本身就是凭着对游戏的热爱义务付出, 玩家对他们却是不应强求。这种情况,实际上反应的 还是两大堂机在软件陈容的差距。

另外、小编最近整理了一下,发现上个月有 两款PSP汉化游戏没有被收录进来,这里补全 下吧 它们分别是〈海猫鸣点之时 无人生还〉和 (大千户干两箱)。

# 全新视点体验死亡空间

## DEAD PACE

死亡空间〉是去年下半年由EA在360上发 **修的一款恐怖驅材动作冒险游戏,销量与反响都** 很不错,前不久本作的Wil版消息也有所公布 新作名为《死亡空间血统》



## 发生在原作之前的新故事

## 专为Wii量身打造的游戏 在未知空间中躲避死亡

"血经" 是去年发售的原作的前传, Wii原故事里发生的事件 导致了Ishimura飞船里发生的恐怖事件。与原作不同,本作是一蒙 自由移动的第一人称视角探索游戏,EA的原来核心主创人员与外包 开发南Eurocom工作室一起将新作做成一款固定视角的光绘游戏。 以更适合Wii手柄的操作。双截根符起到辅助的作用,把Wii手辆转 过90度、靛能切换武器的主副两种模式。



在游戏的某些部分,玩家将进入一些黑暗的 地区,这符是本作的新要素。"萤火虫"是一种 化学照明管,可以发出微弱的绿色光芒为玩家照 明黑暗的区域。不过它的效果是暂时的,玩家必 须不断的摇动照明管——也就是Wa手柄来照亮周

在原来360和PS3版的列亡空间 中,存在着许多不同类型的可怕

性物,它们都有着各自的弱点和 打法,这次例如"原生"。中还特

→虽然游戏是固定视角的,但在某些特 定的场景,玩家可以用双截幌完全的控 侧棒头、来观察环境或追踪队友。

←本作还支持双人問乐,任何时刻第二 手柄都可以作为另一件赏器加入游戏。

量了,这点与生化5在轨道中的那一段倒是有些

定的毛点在地面上发光的导航线将一分为二 要無单的瞄准并点击,就可以选择该条路制

←正在一片黑暗的地区小心翼翼的前行。畸形

科幻与恐怖

在幽暗的空间里独自面对恐惧

16 无双报道 GAME SOFTWARE 09:09:-

©2009 Electronic Arts Inc. All rights reserved.

# 大航海時代 Online

| 1700円 | 本刊信名 メ放射性やOnine 第十年間 | 2000利用公司 | 1800円 |

网络游戏〈大航海8+代Onine 南十字 整)的PS3版将于2009年4月28日发售。 售价6090日元。本作的PC版于2005年3月 开始运营,游戏以18世纪欧洲的"大航海时代"为第十展开留险。游戏中和家 将干世界其他玩家 同物力探索遗迹、 交易商品、计快海盗,在游戏的世界中 场名。PSS颇将某用PS3干特成USB键盘 进行操作、游戏中的玩家界面更换 新, 游戏画面世将优于PC版。 □文/七曜



## 打捞沉睡于海底的沉没船!

城城安东宁校,加坡在1、八两 城城安东沙村, 在2000年7月7日上 岸, 定数是7月5万次最初的任务。 着立時智能与600年7日,有条约。 整理15万次是超、公顷有收集地图开 给。是有15万的能局。5-0、发展们 可以在4分种成平下得到"元之船的 时间,这种收集 里里上接收了每里。这种收集 平量上接收了每里。这种收集 平量上接收了每里。



\* 羽到完整的"沉没船地图"之后,就可必参照地图,使用"打捞沉没船"去寻找并打捞沉设船只。

## 新手航海的指南所——航海这培训学校

为了协助刚开始以航海署身份 在游戏中生品的新手玩家们,本作 还特别改置了航海运场、学校。学 投所被等的课程分为雷检、商业、 海事这三种。玩家在些课程中不仅 可以学到推纸方法



·=层甲板盖伦 据船,装备有多路 层水路甲帆船。 ←护卫用轻便。 板,机动性便高, 主要用来护卫土力 般的响路。



女》的相类情报。最近官方又放出了一批新的图片,在这代新图中我们可以看到主 角的某些特殊攻击招式,看起来果然是一款幸信有个性的游戏。不过官方这次只是 该出一拉新图,并没有被消戏影情和系统等检详细的文字说明。 □文/北斗





# 在多平台上同时体验恐怖





期曾经介绍过的《蒙蒙岭》系列舞新作品,以近代的故事 基础重新制作的《家园》 破碎的记忆》又有了更多游戏情 具前本作已经决定在Wii PSF、PS2三个平台上制作和发售

# SILENT HILL



作的,但是游戏的开发者,来自Climax的三位主创并不



主人公在布满进第 的小镇中游荡。四周 的环境繁墨又陌生。



在房间内部探险的时候,必须借助于电来服亮四周 的环境。这里的气氛依旧保持了系列独特的风格。 知識在哪里的敌人其实更可怕。





由于科技的进步。在游 使用PDA手机进行导航。





将中国的经典名著技

## 帅男美女齐聚恋爱西游之旅

女性向GALGAME, 耶所谓"追男游戏", 在日本拥有很不错的市场 (西游戏")中的师健四人也成了好题材。一心求佛的唐一藏福身变成了清我可人的美少女、孙恪空、猪小成、和尚 位神通广

大的高楼都成了异投条准件網際等。 早 作中风雨同舟的九八十 准变成了打情驾 精的恋爱取经之旅,实在是让人无虚对其说 出什么,如果吴老师性不有如。 定上告天 庭派遣十万天兵剩灭东瀛人的祖宗。

←左边是 > 悟净。右边是猪八戒 两位大帅哥 在盘笥什么? 島で藏 蛆?





我的精灵我做主

随着贵料,"精灵战歌"的推出让众多玩家们兴奋不已,各种帮会战、BOSS战等等伴随着精灵的出现,都在灾美世界的大陆,建筑出新一轮的光彩,让游戏的 在实达是一个全桥的高潮、下面散让我们深入到精灵的 世界、来提起那不为人则也更是欢赞沧麓和神秘秘密。

### 元素背景

力燃精风产于五行元力,天中可以依在五方。同时 具有除出各种产率有的大新信用。 其主称在于五层。 10万年之中,极少在现实些界景田规。这位是许久心事它 10万年5大大多和人所以的由主要基因。这样的认识技术 于。由于北方发布人后从的由主要基因。这样的认识技术 于。由于北方发布会在与皮支膜的战争中创放了发发地信 的的影准节得用。分数形式方水水上扩展。不与水皮液体 的力度和调导力整个五行水系大规。不与水产的 大种类核构成形式。 大种类核构成形式。 大种类核构成形式。 从中型、大种类体的、大种型、大种型、大种型、大种型、 种型、大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、 种型、大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、 种型、大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、 种型、大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、 种型、大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、 大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、 大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、 大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、 大种型、大种型、大种型、大种型、大种型、 大种型、大种型、大种型、大种型、 大种型、大种型、大种型、 大种型、 大

### 元素精灵的本体属性

随着无票档灵等级提高可以换料相应的属性点和天 原点。游戏中期性的分配,次定做社与的危服,所以 游戏中小期间度分配的分司也以完全的电台的分型。 至 这些要保护而来取业公益增为实而完。另外景象 相限配合每十一些种形型公司编目中的工术关键外,每 可 升中超社会铁得一次提加高性点、那么工事精爽的强弱 就要决定在超期属性态层等的多少。现在他也。 七 《元 集阳图》中所不证据从外和图片形容形成中的多少。现在他也。

### 元素技能

灭魏真决——使目标受到伤害加深,技能效果可以 和天火狂龙等伤害加深技能量加。

推荐理由 快速的恢复速度,消耗的能量少,伤害 加深20%对于每个职业都是一个不错的选择。 适合职业 所有职业

中於一一樂加島年金上記, 每三的效果, 次生命施, 惟非現由, 和武庆打架, 只要有体力, 基本上先约可 能创小, 是LSS的领义无论是否协会上更加有了倾原。 级安学可以增加80%的体生。上限, 让SS这个不知小得更 的的选择但是不, 布对于武侠来说, 生命有, 保險之后, 前性也更加有效率, 甚至可以不需要新毛毛与知例, 如 與用能合思于技能的话, 就要加末效。 会和股 查找

混泞——降低目标以及其附近敌人的移动速度和物理防御。

推荐理由 群惺和下新FB非常好用 适合职业 武侠

推养理由 这个技能对法系太具有压制作用了,是近战职业杀法师和毛毛必备的,有人实验过,使用技能 后、毛毛用雷链只能打出十八的伤害、不过遗憾的是技能持续时间很短。

适合职业 贫俠、妖兽

在精灵战敬推出以后,玩意对起激股不一,可爱的小精灵或许对你有益。成许你暂时还失迟规它的优惠, 但当你行影孤单的时候,有它的陪伴,是不是结馀的完美之路。 增添不少色彩。审你的解灵、畅游完美,是PK? 是辅助? 还是教命稻草? 你均精灵你做土塘 作者 倒离飞松

如應型对于完新1字的游戏产品(完美也界国际版) 有什么的的小情故等。全新改略或者心得体金、也实础地 我们提供稿件、稿件—但采用,您也称获得丰厚的即报 甚至还有机会成为完美官方特得写于最 《完美世界国际版》信题是 w/apm@warma.com、邮件中请注明您的个 人资訊、聚克万次级及利普提供各称。



©2009 IDEA FACTORY CO., LTD. A.I Rights Reserved



这期烤场的内容是游戏改编电影和 电影改编游戏,有家厂商Brash Entertainment 也算是这方面的"行實" 不过这名气景因为其所做作品 质量都相当低劣而来, 去年11月份 该公司因为金融危机而宣布倒闭。 可是其手下还有不少热门影视游戏 改编权在手,其中《电锯惊魂》的 改编权最近就被KONAMI接手过来。

 	N .		
4.体育5	KONAM	4% 5	1 5)
0.4		98	9901

游戏版《电镅惊魂》的对应平台与 之前公布的一样,特包含PS3和X380符合 现役家用机,此外还增加了PC平台。和 电影中一样,等你避来的时候你就陷入 了Jigatw的痕胚游戏之中,游戏会让你想

象如果你身临其境,你该如何处置,你 金如何進生。在游戏中你必须做出各种 進得,不同的选择可能导致其值你一样 的受害者死去,也许只有等你追出会后 才能知道著个事情的直視。

~ 《电镀惊魂》 显非常有名的恐怖电影系列。 這次游戏的鱼腦程度将完全不亚于原作电影。







--KONAMI 這次也是希望能够個普洱著电影的 名气,将《电镀镍璃》这个系列的游戏凝禁 微起来吧?



1版权原本归Brash Entertainment拥有 KONAMI重新接手后,游戏的开发工作 rk Zombie Studios作者。 在原著电影中,最初的 "Jigsaw

已经在3代的结尾死亡。





## 新角色海盗帕蒂·弗鲁尔参战!

本作是2008年在日本发售的X360版 外PS3版还有一些区别于之前X360版的特 ラ 、新角色気力系の前差・非鼻穴。

同名游戏的移植版, PS3版符增加一名全 色。 薄暮传说)的人设由在日本享有盛 新角色作为补充。这就是本作新增的卖点 誉的襄岛康介担当 动画部分的制作则交 #AT Product on LG. □文/七曜



**告积信随后诱露说、动画版将以游戏** 源作故事之前的时代为背景展开。



本名曼斯迪莉

动画版可以理解为是本作的前作 性质。究竟故事的发展是何方、止 羽们 起拭用以待。

# 本作重点改良的还是细节部分



对话中甚至透露,R 加的台词掌量,差不多相





©2009 KONAMI CO ,LTD.All Rights Reserved. @2009 NRGLCO LTD At Bights Beserved





《刺客信条》是育碧推出的一款扔 演中世纪刺客雕材的作品,发售后取 得了非常不错的评价,当时关于本作的 大卖点就是"英女制作人"Jaci aymond, 不过据可靠情报表明, 在这 次的《刺客信条2》中、美女制作人是背

定不会参与制作了,而在前作中也参与 开发的Patrice将担任新作的创作总监。并 利,主角也不再是一代的"万年蒙画男 主角阿尔泰,而是一名意大利的没落例







## 感受文艺复兴时代的意大利水城



如同本作的标题, "VS"即 代表着对战,就像格斗游戏 一样的人人对抗将会是游戏 的魅力所在。延续15年辉煌 的(传说)系列积累下来的庞 大角色团队,都会在这场热斗 舞台上得到释放,精诚合作 的人物间将首次互相比拼个高 低, 在跨越作品范畴的舞台 , 谁才是传说之星? 就在此 一战决定 □文/翅膀

28 Porte	表月节点 對抗转	Ų.	(I)	
0.00	前性对4.	NBC	18	· &
Later 19	JIVID	1-4人	に行き答案を定	市台級之

然是游戏的主轴, 本作采用传说系列传 统的线型战斗模式 运用通常技 特 技、奥义、秘奥义等招或组合成变化多 躏的连续技, 在流畅爽快的连击中击败

既然是对战传说,角色间的对战自 对手。游戏还加入了"Bounding反弹" 概念、当把对手打到墙壁、柱子等赚得 物上时,会产生特别的攻击利定,由此 fr生出平B1无法实现的特殊连续接, 就 像格斗游戏中的版边连按 样。



## 培养自己的角色

战斗胜利时会得到Grade 点数奖励,消费这些点数可以 对自己手中的角色, 进行数值 和招式各方面的强化。

· 於均模式中会包含沒名亦你/ 药

难, 和对应官方的联动下载内容, 侧



个人物都有不同的数条成长路线、 路线不同,能力就会大不 样。

要等厂商的进一步透露。

## 收據13部传说之人气角值

(深满传说)的卢克也都有出华

@2009 Mbilsoft ALL Riv

22 无双报道 GAME SOFTWARE 09 09



30周年纪念之民,于今年夏天豐時PS2和Wii 两大平台、我们余享受到厂商精心打造的 高达大餐之无限乐曲

发扬和优化、战斗画面华丽流畅、人物的舱 力特写穿描于一招一式之间,甚至拥有摆着 动画原作的激情表现力。

--基拉和阿斯兰的合力攻击,会出现两人 的基值特別、維承製作的优点、本作依然 **会采用全觀语音。** 



绚丽的杀伤特效绝对华丽到焊

· + 10 1 27 10 20 +4 + 5 2 0000 日 数 中的 数 中 · 中载主高达0083 星扇的回忆 51 1 % . FORMS . IA **动战士马达 兰荟的夏亚** 

大郎 けいかかり · 司动戏·声达W

TOR I AZSEED DEST NY

MENANT SENT MET · 101102MS GLOO 不成年程中 · 小九主教会高点 マントを正さり報報と

・ よった 1 海 本 第 は 報 物 的 7 人 451

· 动战士高达F90

1战士高达外传

85年 854 単出的TV 山河 86年-87年福出的TV功态 89年支援的ONA动物

96.E 99.E v 5 01Ov Axhm 88年放映的剧场版动用 93年 94年福田的飞动商

94年 96年福力四八寸高 95年-96年福出的飞动商 968 -978 @HATT\s\m 99年-2000年福 118777小市

2002年-2003年度十月75日 2004年 2005年福出四下、均融 2008 F % # # OVA Am 2007年-2009年福出的下动图

2004年《時的CG动画 2008年女性かのVAの面 IBRETT & BO 94至97年连载年 要函

2002年 2004年日銀行 8両 2005年 2007年连载的漫画 89年 90年发行的 龙

90至至中的基本 - 是机运线上高达F91的MS 主高达F91的MS。 96年-97年空售的3部游戏作品

### CHZCK! 画貌一新的全世代集合 和前作《油》 不同 本次新作不信

会成为主打,包括G. W. X. Tuni SEED等一系列人气作品,都拥有各自-素完整的胸本供玩家体验,特别值得关 主的是。在今年3月底刚刚完结的《机 动战士高达00》也将参入本次新作。并 有对应的原作故事则本、利那等天人机 概念首次在G世纪系列中, 以华丽流畅 的表现带给玩家再一次感动。此外,新 作还会加入交换机体的新概念,相同等 深的机体可以进行一定条件上的交换



## 出道的MGS音乐力 -日比野则该访谈摘录, 初出茅庐的故事

## 我曾经是个MGS小白

-日比野先生您好,您的大名如雷贯 耳、当然大多数人对您的印象是在MGS **蒂列中**,不过在一些其他游戏中也看 到过您的名字。比如PSn和XBLA的 《1942》和《Joint Strike》等作。

日比野则彦(以下简称日比野) 不敢不 散、其实很多作曲家都参与了这些游戏 的配乐,只不过结尾字幕中写的是我的 名字而已。

您现在是有自己的工作室吗? 日比野 你说的没错,名字叫GEM Impact.

那么谈谈您的职业之路吧,听说您

曾在波斯顿的伯克利音乐学院进过修。 当时您想过会进入游戏行业发展吗?

日比野 说实话、没有想过。当时我的 蹬把禁做 名萨克斯辛, 但我没有钱。 我的自标定即起来很艰难 转必须件来 另外的基准乘太成我的梦想, 因此毕业 之后我必须尽快找到 · 份工作。 于是我 去了堪萨斯城的 家电影院工作、后来 当下了经理。

那您是怎么去堪萨斯城的呢?

日比野 年代有点运 我只记得当时波斯 顿有个招聘会, 列毕业的我也去了 那 里有很多公司在招华业生, AMC正好在 那里招聘同时会说日语和英语的人 培 训局送到日本去做分店经理。

干旱您就跟着他们去了煤萨斯接受 培训? 那段日子您是如何度过的? 日比野 那段时光对我来说是非常难忘

的经验, 我学到了很多、那里除我之外 **设有日本人、基本都是白人和黑人。他** 们整天都在力种核问题争吃个不休。作 为经理的我必须学会应付这些。这也是 我学到的一种知识,这些知识在东京情 定是学不到的

那么您之系为什么放弃了很有前途 的影院经理。而转去KONAMI做了音乐 制作人呢?

日比野 刚才我说过,最初我是想做 名 萨克斯手,也自己做过 些心企业,做 了几年轻理后 我想换个工作环境做个 音乐制作人,但那时的好设备都非常昂 告,我个人是负担不起的,游戏公司正 好為足了我的無求。因为那里能提供所 有我想要的设备,这实在是太好了,我 感觉在游戏公司工作非常适合技。



## 日比野则彦

KONAMI公司所愿答 乐制作人, 长年担任 MGS系列的游戏配 乐,系列舒弗加目均

· 你在制作MGS系列音乐的时候,之 前有玩过MGS游戏吗?

日比野 9看的 我说实话, 事实上进 KONAMI公司面试时说的是 "黎知道 MGS。 进入公司后, 上头给我的第一 个任务就是、用报低难度把MGS通关

结果最后我还是及完成。(笑) 进入游戏业后、您的作曲风格和过

程与以前有什么不同吗? 日此野 最初我并没有感觉有什么不同、

但在开始制作GBC游戏后 我发觉为游 戏配乐有着得特别的地方, 配原必须保 结节表 这对王君来也是个排动。

你是任天堂的支持者吗? 你喜欢Wij这部操作新奇的主机吗? 你平时 注重自己机器的保养吗? 一般来说, 买了Wii的玩家对自己的主机器 关心的问题草过于机器光头的耐用度和对游戏兼客性。虽然Wii的光 头基本上还是比较禁得住用的,但是最近市面上很多盗版光盘质量 烂得令人无语,很多盘甚至放进机器就读不出来,或者读盘的时候 声音骇人听闻。不过随着USB Loader的推出,这些普经令大家烦恼 的问题都将迎刃而解,本文将着重介绍它的用法。

# Wii USB Loader 是使用指

Winh游戏物体以光盘为主。虽然前 着虚拟主机和Wilware的流行 Wiltel 现了下载私主机内重闪存中的游戏,但是 正式的Wi软件依旧使用DVD ROM。不 过光盘文件也是文件, 自从大容量的移动 存储设备发明之后, 许多游戏机上都出现 了用硬盘装载游戏的方法。像PS2的HDL, PSP用记忆棒玩ISO、Xbox360和PS3支持 安装游戏等等。不过作为现今 大流行电 却淡水机中机能器低、技术会量最简单。 破解速度最快的Wi,虽然上面的自制软 件几乎每月都有更新,但是用硬盘来玩游 戏在很长 股时间内都还是玩家们心中不 能实现的梦想。

uSB pader的推出使这一梦想变成 了现实, 从现在开始, 玩家们只要使用这 个软件就可以把W 游戏光盘内的文件装 进移动硬盘等JSB存储设备、直接在Wi 上运行。这种基金性的软件将使Wi的光 头得到彻底解放, 如果你愿意 你的宝贵 的Win的光头今后基本上就可以休息了。 W/ 你不必再为买来的光盘质量低劣伤害光头 而担心,甚至不必再为Wii的游戏向游戏 店的JS支付 分钱---从网上直接down 下来的WillSO也是可以通过软件从电脑 导入移动硬盘中的。 不讨,安装和使用USB Loader虽然

简单、操作起来也是个技术活。加上任天 堂对于这部在全球都红得发紫的主机 直 不放心。隔 岔五就推出固件更新,对各 种破解技术严防死守。如果对主机的硬件 软件周件等知识不够熟悉就赌装一气。且 不说主机会不会变碳, 缺点东西导致软件 无法安装的情况也是经常发生的。本文以 尽量详细的方式为大家讲述USB Loader 的使用方法,各位玩家在实行具体操作的 时候,请 定多加小心,本着对自己机器 负责的态度进行安装。在介绍安装和使用 方法之前 我们先来了解一下有关这个软 件的几个基本问题。



## 1 什么是USB Loader?

USB Loader是在Wil的Homebrew Channe 以下简称HBC,下使用的 自制软件。通过使用这一软件,玩家可以把自己想玩的Wi游戏从元盘拷贝到 USB存储媒体 移动硬盘、J盘、SD卡+USB转接器、等等等等、当中、直 接从USB执行游戏,而不必消耗Wir的光头。使用USB Loader的效果和其他 游戏机的HDL、记忆棒引导光盘镜像一样,用移动硬盘中的Wir游戏镜像代替 Wii的光盘、除了节省光头之外,读盘速度也会有明显的提升。只要你有一块 足够大的硬盘、你可以把自己喜欢的游戏都备份到里面。

## Wanikoko 4.0系统火速破解!

83. 宏樂確解宣演茶单四件IOS60BF

FVM 本的的系统整体完成之后,共享可以报案自己的

步骤4: 敦利用产资源Hack Reitjower、清除Harris 运行Preloader 0.29

步骤5。 崇集GC backup 0.2 步骤6。 美美USB Loader 1

## 2 如何安装USB Loader?

一般来说,只要把从网上下载到的USB Loader的应用程序拷贝到SD卡相对应的文件 夾中 (USB Loader程序拷入apps、相关安装 wad软件拷入wads、有的直接拷进根目录中)。 就可以在HBC中执行USB Loader了。但是在执 行之前,必须安装机器内部固件程序。最起码 必须先安装ciOS36 rev9。



## 3 没有HBC可以使用USBLoader吗?

从理论上讲, USB Loader可以做成频道的形式,直接从主选单使用,但是 这种领道的制作也是离不开→BC的。因此要使用USB、oader、就必须确保你的 Wii上安装了HBC这个自制软件频道,而且版本越新越好。HBC的安装需要用到 (賽尔达传说·黎明公主)的漏洞,而任天堂在机器固件升级到3 3v2之后就对这 个漏洞讲行了封塘。虽然在3.4的环境下也是可以使用这一漏洞的 但是拷贝过 去的存档在重启后就会被自动删除。所以建议所有的玩家在买Wii之后就立刻安 装HBC、现在市面上的Wil版本一般都在3.2以下、可以安全地安装这个频道。

## 》》USB Loader安装教程

海元上述问题之后,我们可以为以 Loodw的安美进行一些决策工作了。 安装之前,请准备好以下原材料和工具

动硬盒、U畫都可以、但是容量一定要



達一个文件表,聚名为custom ios36 nevs 为【方便关系,未除上雕便起个名字 也可以下屬的Abb Abb 文件表问题》,把 下载的文件olO536\_revs-installer\_dol更名为boot\_dol\_放在这个文件夹下画。如果 选择本地安康 需要把从网上下载的



再在eco下新途一个文件夹 名为uni 是名为DOD。dol。就是这个文件实下更 本文英稿为止。SB Londer已经更新到 1 似。如果依据用量新版本程序的话 语它更名为DOD。dol放在uso londer文件为







接选择 Network installation 表选择 WAD installation 

#Jud | Hill TSUCCESS). Custon





· 或者後设备不能被识别的话,就会



则出来之后会提示你该硬盘没有需求。 必须格成WBFS格式之后才能要数源及



确定模式化哪个分区(没有分区)

USB Loader v1.1 TelenoConsolos.es



这时把盘放进Wii主机。按+量可 (脱村正)、接A继续



安徽就开始了。安装时间长



豪练東之后,按任憲權姑東,



permoryou want to base: 《选择你报息 前的游戏》 选择刚才安装的游戏《陇





这时游戏开始启动。请稍候



进入游戏,读盘速度提高了很多。

是出游戏之后,直接回到Wii的主 选单画面。要继续用USB Loader玩的话就

医再进入USI Loader 到达得游戏的画面 中,用光标适定相要到数的游戏 法一 等技术键 情认之后就可以并游戏 从键盘上移除了。删除文件速度很快 如是硬盘中的空间有解,或需要设备使 用这一指令来整理空间

## 》》)USB Loader安装教程

"《连·海域的功能和北理大、特殊大》 如果,这个女人的大概

次文章的状态程序研究之 末一 共有规格。一本如果是自己下的游戏。 正有明显之后才能致法理量中 年度,长利灵光查。特性能没有 从根本电传性证明的方法吗?



这时需要先选定游戏鱼符,也就是 有Wi游戏的事动各情被量。 之后表面 戏分区信息 在硬鱼中已有的警 戏D 游戏名称和容量都一目了然。







用电路支接Wii ISO的速度明显比Wii 使被多。安装600多M的(设计正) 有更5分钟/有电脑只需要不是一分 间的:加速驱动器或

有的玩家会想,如果我的电脑中没



有Wi的ISO,那么我能不能通过电脑光星 电影公共页别使在中原,音像是可以一致 现象更使用的是带有光点导入功能的分类 电影作 音光论 但好等动语重和光谱的 量行 之后把Wi的游戏光量草制光谱之

本が、地域的は次体の対象を対象 大きに関する方式の変数とはません。ようには、 これに思います。まった。 このがおからできます。まるれつなり上来、次がまりには、

### 附录1: Wii USB Loader存储设备兼容性一览 挑选适合使用的存储设备,为主机提供强力后盾

设备类型	厂省/型号	表量	是香可用
の館	朗科、215	2G	正常识别可用
移动硬盘	第四者 考数端セ UHP692	80G	TI Jana
移动硬盘	爱国者	40G	不能识别
移动硬盘	7 AF3 5 1 IDE	200C	_ ₩,9 × × H
硬盤	不明3 5寸SATA	500G	正常心則可用
J盤	青华侨人	5121/1	Fabre
J監	<b>胶</b> 宝	4G	發机
JB	20 1 %	2G	1 # , 4 \ 2 #
移动硬盘	日立+山際硬盤盒	4G, 20G	正常,0别可用
笔、水砂雪	FU , TSU MHV 2040AH2 5"	40G	
移动硬盘	组曼 亮剑	806	正常识别可用
√混	кипдтах	2C	J 0 , E
移动硬盘	希捷硬盘+IBM康荽IDE硬盘盒	40G	正常识别可用
り常	青华景光	1 1G	15 .
TF+读卡器	xingstonTF+dsone附送读卡器	1G	<b>预机</b>
移动硬盘	皇+下明硬盘盆	120G	2 9 1 4 L
TF÷源卡器	K.ngstonTF+清华紫光多合一读卡器	2G	正常识别可用
MS+ 4 + 2K	明前尚透礼榜 + 易生學只多古 原来報	4G	7 12 4 9
移动硬盘	三是 西敦硬盘盒	120G	正常识别可用
移动硬盘	联世 與此五、版	120C	Inland
TF+读长器	PNY、金士顿读卡器	1-2G	<b>並常识別可用</b>
CF+ # 4 28	CF+SSK a n 1读来器	9G	THE OA
TF+读卡器	PNY+TF SSK al in 1读卡器	1G	不能识别
SD+t使卡器	不明 佳能相机附赠)	] 5:2M	~ # " = " # FF
移动硬盘	日立+SSK無廣硬盘盒	160G	一个主分区。中间的的分区
			120G放弃攻 反常运行
MP3	競族 M8	2G	_ # G = aT =
・益	Kingston Migo	1G	正常识别可用
し盘	Kingston	4G	正常识别可服

设备类型	丁寅/崖号	容量	是否可用
し壁	N F 19成之里CBM1180	16	不能识别
(18	,ory≠te S	4G	正400000
SD+读卡器	Kingston + 10元资卡器	4G	正常识别可用
MP3	81 75 A13	2G	陸 但 + 被格式化
SDHC+使卡雅	PNY SDHC+, 宇多合 澳卡器	8G	不能识别
MS=2+38	SANDSK MS+ TSB FEB	1G	不能识别
TF+使来器	Sandisk TF+SSKA灵多合 读卡篇	8G	正常识别可用
SD- E FE	九下 四十號十月	2G	正理128 四冊
,移动硬盘	B 型+π å ipd usb	160G	正常识别可用
- ti	+ Its Hanuy Steno AH321 (RI414	85	常 n,可用
SDHC+WF # 28	宇宙 SDHC+絕主水基/SD液中器SCRS026	16G	正常是例可用
18 0 (8 0)	* * * * * 3-2500sara	180G	梦 对这句点中,并可以
リ意	Bus nk	512M	正常识别可用
20.00	, S · SATA	20G	3 P NO H
移动硬盘	日立+移动之是硬盘盒	40G	不能,戶別
May refrie	* 67+- D800 DE	80G	hel al
移动硬盘	不明硬盘+华硕VENTO	250G	正常识别可用
AN	a 1210	86	Till of
リ盤	宇鳴Apacer AH320微笑碟	8G	正常识别可用
SD- + 1 A	1 - 1510 + 55K	G	24 444
SD+年早期	PNY+1 字150X SD读卡器	8G	正常识别可用
10.100	多事。 一、各种商品	205	。中 <sup>2</sup> 80 司由
移动硬盘	希捷+元公刀接2500	320G	正常识别可用
移动性效	在一、麻片 支 传统绿色点	20G	1年で約37日
移动硬盘	不明硬盘+~甲硬盘盒	30G	<b>王常识别可用</b>
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	4 - 45 + 146 ENTO	32DG	Jやつり JM
U®	Sandisk J3	8G	正常识别可用
15、禮盘	AND ON DERES	49G	工作 6.60 可用
USE	Kingston	8G	正常识别可用
移动硬盘	<b>四秋图料</b>	25DG	例 主介达200G可必
			12名(共作用
移动硬盘	联包F310	160G	正常识别可用
移动硅盘	Hitach Neso 移动硬旗	不明	正常证别可用
移动硬盘	联想NBA版	120G	正常识别可用

## 附录2: Wii USB Loader游戏容置与兼容性一览选择自己喜欢的游戏,尽最大效率节省硬盘空间

		10100000	West State	A HANG	
428 計劃(計) 8 台	游波版本	当党書景	USB Loader##	毎行者は	存在何重
428 M R R R W C	8	1 11G	11	成功运行	
				No.	1 -
动物之高 城鄉居民	英	650MB	1	成功退行	1元
Sty Pas et 2 19	В	3 45G	-	10 - Di	-2.55
生化危机0	В	3 45G	11	成功运行	基CG对话时没有语音
生化微粒	В	3 34G		Serge	t
生化危机4	8	3 97G	1.1	成功运行	· 是
便信日頃3	黄	3 69G	1)	不能运行	王界面上常,进入游戏先例
使會召喚世界战争	美	Z 53G	11	成功运行	1 光
身失的档案	美	0.29G	111	成功运行	光
7個 - 3	9	0.60G	1	成功运行	无
数命生物	美	3.93G	1.1	不能运行	<b>把食事是会提示政信,放在后看</b>
1					Jul 498 F # 15
勇晦尸城	8	3 23G	1.1	成功运行	无
勇闯尸被	男	3 14G	11	4210	-
<b>士项全能</b>	英	0 18G	11	成功当行	元
X 1 (04 ()	6	3 840		FALC	-
哆啦A梦Wa	8	0.89G	111	成功运行	, 无
秘密德具王决定战					
龙李之五 + 22 3	Ĭ.	3230		1 4	2
激情大卡车	败	0 58G	11	成功运行	无
市政等。	E	0 88G	1.1	1/2 5"	· F
火焰紋章 喷之女神	В	2 63G	11	成功运行	先
头缩 後途 胶色发烧	30	2 91G	11	G - 25	A - 五面田田
由灵小队	B	0.6G	11	援助宣行	Ĩ X
告他英雄3	英	3.80G	11	Stor	7.
吉他英雄 金橋乐队	英	4.12G	11	成功运行	无
<b>以</b> 肝舞动	8	0.69G	5.1	Estima -	ŧ
牧场物语 寂静之树	美	1 4G		成功运行	无
风之克罗茅亚	В	D 74G	11	N/ Elm	7
给界局 第芒德之影	8	1 15G	11	成功退行	无
起来省行	8	0.20G	111	年からた	
须狂世界	美	3.39G	1	运行当问题	在2周目遊入牛仔关卡黑屏
穿越迷路2	美	0.74G	1.1	4thgr	*
马恩奥森会8	美	1.36	11	度功率行	无
马里奥与李尼京	等版	2 09G	1	専用さっ	t
在北京與运会					
马里泰赛车	日級	2 5G	1	成功运行	无
旁套功能 多端2	Ð	3.7G	11	" Sty	名在《林西旬
银河战士3	姜	4.6G	1.1	不能运行	启动后提示需要摄入光盘
机动战、高达	В	2 14G		成功之行	-t
MS&2%0079					
火影总書1	В	6COM	1	成功必行	无
级品飞车 无间风景	31	1,9G	9.1	d10	7
大金刚丛林节拍	В	0.79G	11	有问题	非日版机绿屏死机
人を用・林节拍	*	424M	1	Time.	2 manufacture of the second of
FINISHMARIDE RISC	В	1 17G	11	度功如行	*
接可設士	8	3.45G	1	T # L TT	七八四四十四十四

The second second					
中文名称	游戏版本	游戏准量	USB Loader版本	<b>运行情况</b>	存在问题
皮革縦	*	1 9G	11	成功运行	无 .
* 5- E- E	-	3 28G	11	Refer	Ä
號村正妖刀传	8	0.6G	1	成功运行	无
64661	. 1	3 6GB	1	成功在行	Ť
大神	英	3 4G	11	成功运行	无
1× - 1 -	b	2 36	1	4 1 30	Millianna R- 18
海賊王 无尽参等 EP2	8	2 07G	1.1	成功运行	光
E AA	B	0.5BG	1	BOZH	Ŧ
用Vm玩皮克敏2	, 8	2 16G	11	成功运行	无
2008	15	1 B5G	1.1	dam.	Ā
实见足球	共	3.83G	11	有可题	有时無屏
1,041-1.	1	. 2G	1	5 -	Chief Withmone Co. Connect
赤铜	英	3 88G	1	不能进行	停在任天堂许可區面
12160014	, X	186			· 3
生化危机安布	8	3 89G	1	成功运行	无
。曾拉历代记					
M 41-01-1	- 1	JOIL		1	4
書拉历代♂					
Ø to ″		36		,	X
待建六番胜负	8	3 30G	11	成功运行	无
B 0	(i)	- 4G	1.1		ħ
有繁华出接身	8	1 6G	11	成功进行	WirGF302fFautopatch競決集牌
4	- 1	3 10	1	-	+
吳雄能力传奇	*	1 42G	11	成功运行	元
18 31	ť		,	1 10.0	A
超级抵片马里奥	共	450M	3	成功至行	光
144 - 74 .	E	6 933	1	F gligger	π
送失薪篮Wn	В	2 BG	1	成功亚行	无
*85 *44	· ·	16,	1.1	- 6	Ť
担乐传说 拉塔	英	3.7G	1	A STATE OF	充
托斯克的骑士	_				
2 3 Ave #를 1		086		541.5	ž
天诛4	美	3.90	1	成功运行	无
7,4	Ä	4.249		有利题	347年 36月日
発亡之屋近水や地	英	3 36G	2.1	有问题	玩游戏正常 但是敌人
- 9 4 4 4 4			_		的动作不正常
	8"	3 35G	1	成サニー	无点接HOME退出
塞尔达传说 祭职公主	Œ.	1 07G	1	有问题	有點層错误 钓鱼花屏
KOF大修算	E)	2G 2 21G	1	版功 54,	Ä
KUF大変調 ・クラネ)	* ,	1.536	1.1	成功运行	无 }
万仰息大弘 統动	8	3.5G	1	<b>成於五行</b>	
	H I		1	成功运行	光
M FR SHO		3.26G		用油压。	ž
VV FB		360M	1	成功运行	走
	-		11		- A
Wii音乐	美	90MB	1.1	成功亟行	无 .
Wing第一次接触	Ф	0.1G	11 ]	を りょう	A m
AANBER O'SENE	B	0.316		FE THE T	无
· 宝岛Z 红绿子的秘密 [		196	1		
	*		1	成功运行	无
大震站 地产大写	7.7	310M	11	CONTRACT OF	
人都的 吧广大学	8	2100/	11	成功运行	无

## ))) USB Loader使用常见疑难问题解答

C modeline (1.22)
A final in the control of the con

en St.

日子学学園会 選供不可のの他の 下下門分表 如果表現 (社社会社会 は 1000年 日本の教育会 では 1000年 日本の教育会 では 1000年 日本の教育会 では 1000年 日本の教育会 では 1000年 日本の教育会 1000年 日本の教育会 1000年 日本の教育会 1000年 日本の教育会 Dynamic was a second or a second of the seco

Therefore, exposed to the construction of the

## 编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



## 风林:大师,退休之后多来北京走走

●大师退休了, (莎木)粉盆很伤心。或许还很有一些玩家不相信 (莎木) 系列会就此取消,不过编者这下算是彻底放弃了。温想当年的 十六章豪言壮语和天价开发费用,在一代的惨淡销量下当场梦破。也使大师的开发生涯 注定了要黯然收场,无论什么样的传奇放在一次重大失败之下,前半蒙子的伟大就变得 毫无意义。现在再播起什么什么之父,算了吧, 卸下这些包袱, 才能成为真正的大师。

●九元已经成了最近本胖午饭的最高限额,绝不超过,在这之内可以考虑的组合 有肉夾馍(三元)+西红柿鸡蛋面(六元),也可以是土豆丝炒肉盖饭(九元)或酱爆 肉丁盖饭,九元)。经济实惠好吃不贵,如果今年物价还要飙、粮食还会涨、超过九 **允预算**,我就不吃了。我找地方游行示威去,还让不让老百姓活了这是

●最近沿什么好玩的、把家里的电脑选续数指了一通、就差老笔记本了、打算升 级一下内存才发现需要把机器整个拆开来才能破,技术含量不是一般高啊。给自己打 气、哪天休息慢慢捣。手胖, 筆。



## PERFECT:大师住在云栈洞

自从编辑部的两位大师搬到云湛洞之 后、下班的时间越来越晚、无形中用他们 的大师精神把我也感染了, 无聊时本人开始重温二国11 的超级难度,并且彻底放弃S/L大法,经过两三天告战 后又觉得没劲了。还是光荣的老毛病。一旦成势统一就 没暴余了、所以再次放弃、看来只有等待三国12。 **巫说点和游戏无关的。不知道各位北京的朋友是不** 

是还记得,十多年前在北京立交桥下、公厕墙壁上、甚 至许多拆迁建筑的墙壁上,都可以看到同样形状的人头涂鸦飘来飘去。当时只 听说这是行为艺术,搞得很多人相当好奇。直到最近本人才在一个国外网站上 知道,这些大头涂鸦的作者叫张大力,他搞得行为在国外也有一定知名度。当 统这已经脱离了太利的关注获额,就算是对自己儿时困惑的一种解答吧。



## 猴子:人玩机还是机玩人?

现在三大电视游戏主机中,最容易破 解、自制软件量丰富的非Wi 莫周。然而随着 各路風客在这台机器上搞的名堂越来越多。一向以不思进取 出名的任天堂斯然决定在新 版的软件升级中对这些破坏版 权的自制软件进行彻底對杀。40版的Wii操作系统对于客尔达 漏洞进行了彻底封杀、貌似用3 3V2的记录也拷贝不能。在这 种情况下,要安装软件只能靠以前的HBC频道了。但是破解 者的潜力是无限的, Wan koko发布了新的4.0非官方系统, 完美支持SDHC和用自制软件执行USB Loader, Wii的游戏可 以拷贝到USB硬盘上执行、HDL的时代终于到来了。各位Wii



的拥有者们 如果想更好地发挥自己主机的功能,最好还是多了第一下这方面的料書知 识。另外也希望各位破解大大们能够尽快研究出彻底破解4 0系统的方法。



## 翅膀:新片推荐、网战王道

最近推出了很多新香动画,有不少都和游戏有关,为了做本期的攻 餘特實置了下《战国BASARA》,感觉还可以,声优真是华丽到掉渣。 保志还是配这种偏向租野的声线更适合他,中井的英文很有味、朴璐美还是那么中性 美,春日的"啊…啊…"很荡很强大,期待若本规夫和能强麻美子的放声对笑。

(战场的女武神) 相对要平淡不少,战争题材高面却很和谐,女主角阿莉希娅 是唯 印象深刻的亮点了,其他人都感觉很大众脸,至少是前两集都是这种感觉, 明望后面能更精彩一些。〈真魔神Z〉换了新声优,热血依日,甲儿和他的水桶万能 快终于淡然 新了,照这样子看今后的老经典动画都会有重制的可能性、钢之魂不 灭啊。(龙珠改)的新OP不错,歌也赞、除此之外就是失望了,全部都是老画面。 分辨率都没提升,纯粹怀旧重播的话就不追着看了。

最近联网对战(永生之路)到了近平沉迷的地步,开XSO唯一玩的就是这游戏。 正在提升感染者的使用水平,争取早日拿到坦克 条命杀四人的成就。



### 七曜、感谢热心读者赠送"无双

首先在此特别感谢本刊的热心读者 "fiang" 赠送给我的游戏。最 近根收 集DS的"直·\_图无双 斗土之战",于是去网络。没想到 店主团然是"电效"的热心读者,一眼就认出了我。交谈之后,主动将这盘卡带赚

与我,在其盛情之下,我也欣然的接受了新 朋友的礼物。在第二天收到快递之后、拆开 一看、居然还有一顶森兰丸的头盔,是出自 "武"系列的作品,这个纯粹属于意外之 喜,因为我也经常收集与日本战国时代相 关的各种手办和盒蛋。 "lang" 实在是有心 之人,在此代表本刊,对你一如既往的支持 我们表示感谢。我们也会努力加油把电软办 福田精彩





## 菜 闭: 国产单机游戏振兴 刻不容缓

最近他们部屋谈论最多的话题就是以前的国产PC游戏,这话愿是 由小沛开的头,他正在重温一款名叫(天龙八部》的图产RPG游戏。

听他说起后,恰巧以前我也玩过所以甚是投象,你一句我一句聊的不亦乐乎。以前 的国产游戏虽然现在看来有很多不足的地方,不过要是和现在的同类国产游戏相比 那可以说是好上一大概。现在的国内PC游戏市场已经被网游所霸占,虽说PC单机游 戏也时不时的推出几个,但质量上差得要命。举个比较近的例子,大字责讯旗下的 RPG名作(仙剑奇侠传)到了4代之后反响平平、游戏里面不但BUG多而且战斗部分 也是完完全全的抄袭了FF系列。看来现在的PC游戏开发者的大部分时间都去做网游 赚钱了,已经逐渐的忽略了国内的PC单机游戏玩家。

曾经大字资讯的〈云和山的彼嘴〉不但把〈轩辕剑〉推顶峰也为国产游戏打了 - 制器4.5t,使玩家看到了国产游戏的希望,而现在则是让玩家看到了国产游戏的 失望。现如今国产单机游戏振兴,刻不容缓



## 北斗: 我小学毕业过两次

●机战X三周目达成,然而因为误听错误的信息、结果全家福还是没有打 出来,而且具体出现条件仍然未明、暂时不打算四周目了,就这样吧。

●因为加班的缘故、清明几乎哪也没去、现在只能每天看某好友的雷山拿登报告以解 馋。话说,这位仁兄在先后经历了滑坠以及冰裂缝等衰事后还能囹圄个儿的回来,实 在是个奇迹 我决定给其一个请吃饭的机会作为庆祝。

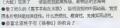
●坐在我对面整天嗑硫酸镁减肥的某同学, 某日 午饭吃了一碗凉雨 份盖饭一瓶啤酒,在这里我 就不点名批评了,希望这位同学好自为之。

●终于可以在探索躺道看到中文字幕和配音的 (荒野求生)了,虽然作秀的成分不少吧,不过 看着玩,心还是挺有意思的, 毕竟"SAS"这块招 魏还是非常有份量的。



● 现在检查超多的人关心PSP3000的砂解问题,估计是快到基份的缘故。 很多同学问我知不知道破解的大体时间。不睹您说、如果我知道,那我 肯定不在这呆着了。赶紧趁现在3000便宜去买一堆,等破解之后再高价卖出去

●还是要抱怨好音乐越来越少、以前我整天戴着耳机听mp3。 现在却被所谓的"国内流行乐"彻底打败了。前两天听某人的 手机彩铃居然是什么"观理爱上牌"之类。那叫一个雷啊。 ●不知道是不是受大時影响,我居然最近也开始钻研无双了。 维上次把〈魔王苒临〉拿到1000点成就之后,如今反过头又把 (大蛇) 完美了 谁能救我脱离练级、聊物品的苦海啊





賞百家

点评家



4月7日

## 教父2



游戏的景质其实一般。 本作是根据著名黑手党 踊材电影 (教父)系列 改编的同名游戏的第二 部续作,故事方面依然将以原作剧 情为蓝本,游戏系统则在前作基础 之上有所创新。本作同时具备了 GTA系列的高自由度动作要素。还 有俯瞰视角的即时战略要奪、各位 既可以体验在生意场上与敌人的明 争暗斗。 By七哪

前作在曲面上让人振奋。 带放到本时代新作的进化 点并不多。好在开发组成 意十足的把一代完全强化 后打包在一起。一份钱玩到两代游戏。 也算超值了。一代不多说、二代让人失 望的是流程较短。另外、画面的对比度 明显有问题,真实感太差。加上打击感 也不灵, 让人很难融入游戏中。在电影 新作没有消息的时候推出游戏新作,本

系列倒也算让人意外得很了。 By 能量块 原本以为会和前作 样是 个GTA类型的游戏、实际 上却加入了相当多的战略 要業在里面, 虽然还是 个

以打打杀杀为主的游戏吧,但如果不采 取合适的策略的话。要想一绘三大城市 的黑社会无异于据 人说 梦。剧情是本 作的一大亮点,自由度方面与GTA比还 是有不小差距的、众多的分支任务复息 种弥补 吧,某些, 任务的剧情以及 部分画面确实能十八禁的。 By 翅膀

## 4月7日

## 星际传奇・突袭



■美版 ■BD/DVD ■15岁以上 ■1-2人

游戏本男的黄质还不错 虽 然现下同类型的作品已经非 常流行。玩家在游戏中扮演 致力选高地密监狱的主角雷 逾克,使用超能力、各式武器, 应用智 黄与敌人困路, 最后成功脱出。本作的 战斗进行的十分激烈。各种武器枪械使 用起来的感觉也非常好,可以说让人没 有丝毫的不适应。不过本作并没有采用 现下非常流行"自动回复"治疗方式。 而是采用了传统的医疗包补血。 By 七曜



报据电影改编的游戏第一 作,基本素质维持一代的 水准、如果抛开电影原装 在剧情中的卖点外、基本 上本作也就是个二点勉强的作品。游 戏的节奏把握得还不错、周围也在次世

代可接受范围。玩象再次领导黑帮领导, 不仅仅是街头枪战,具备首脑的战略思 维在游戏流程中也非常重要。本作基本 上融合了主流的暴力动作游戏的要素 尚有可玩的旧爱之。 By 能量块



(星际传奇) 的电影相当的 赞,游戏的资质并没有塞 负这个品牌、场景画面的 贴用,人物查样的细节 处

理,都给人相当强的视觉冲击,比如游戏 中某些场面的动态模糊特效。外到得一点 不重于电影的效果。甚至比之更强更美 占比重比较多的近身格斗,对于第一人称 报角来说得特别, 也需要快的。包含了前 作的量制版非常厚谨、两代连着玩下来就 是超值两个字及说的。

## 4EVD

## 胧村正



作为一款并胃级的作品。本 作还是值得去尝试的。首先 是和风浓郁的画面, 可以 说几乎将20高面演绎到了 极致。操作看守似复杂。但当你真正上 手以后, 放会发现其实得人性化, 游戏 的手感和打击腺也把握的十分到位。让 人玩起来很给劲、游戏的初始难度并不 高,也有给高手准备的"死狂"难度。让 不管是新手还是动作游戏达人都能在其 中找到自己想要的乐趣。



本作在画面上带来的冲击 比游戏内容大得不知多少 倍。相比穷极的2D华丽 效果,游戏的内容深度上就稍显失望 了。过多重要的场景和敌人在长时间游 戏下让人深感被急,流程移动过程中充 斥着大量无谓的战斗和任务, 挑战性和 新意非常欠缺。好在游戏的角色设计实 在太战色, BOSS的震撼程度很长时间 没体验过,就这 点足够了。By能量块



前件(奥丁领域)就留下了 不错的印象。这次转换为日 式和风,体现出更多的纯正 风味,游戏每个场 景的函 面色彩都很柔和、搭配鲜艳、多层卷轴 运用得相当赞。加上水墨手绘的画风 让游戏整体都透 出石部的东方古典气 息、很吸引人。游戏快节奏的行进打斗 相当流畅、每通过一类都有行云流水的 一 气呵成感。而丰富的收集要素却能视 大延长游戏时间 这点非常赞。By 短膀

## SELECT THE SECOND

## 赛道狂飙



■寄生游戏 ■移版 ■卡奈 ■企生龄 ■1-2 A







地方十分险峻 就像过山车一样。要在这 些地方把车开好不是一件容易的事情 但是 熟练業用之后就可以在最短时间内通关。除 了游戏中彻设的周定赛道之外,玩家还可 以自己编辑卷道 充分发挥形象力、把赛 诺德得比游戏中的设计还精彩。这才是这 个游戏器信得称赞的地方。 By 猴子

## 红线destiny



W 80:35 39 ■日版 ■卡州 ■全年前 ■1人

本系列其实就是电子音像 小说之类的作品, 虽然也 打着游戏的招牌,实际 上其正常要玩家"玩" 的地方还是较少的。人物的模样呆 用了"唐为你而死"系列那种无赊拾 型、声优阵容倒是颇为强大、可惜有 崀人配音的部分比较少。整个游戏的 绝大部分时间學教是不停用驗能特徵翻 页,竖过来的握法挺像是在看书。对日 文苦手的玩家就不必玩了。 By 北斗

〈红线destury DS〉是之前 (红线 DS) 的统作, 相隔 交多久, 可见这个系列还 是非常受欢迎的。本作是 以人气小说〈红线〉所改编的恋爱冒险 作品,由于原作有着广阔的发展空间。 所以本作也就能够接续上次的故事绝 续新的发展。这个游戏的故事内容基 水上与小边原作相同。 总是结局会布 所变化,所以玩家可以重复尝试、以玩 出所有不同的结局。 By 小海

这个游戏是根据现在日本最 流行的一本小说改编的,实 所上就是 个在NDS上看的 ■ 申子/mid、游戏中设加了额约

的市份中海河和人特别自由市高。可以增1024M 的双量差不多90%期用在语音上了。这种何 使方式对于玩家来说确实很有新鲜感,配 上语音和背景音乐之后,读这"本"小说 的时候有新田设制的模型。不过这种方式 虽然好,但是全日文的内容显然是大部分国 内玩家要不懂的, 除拿有汉化。 By 猴子

## 4月9日

### 新世纪福音战士 钢铁的女友 携带脱



**■**CyberFront ■植松游戏 ■日版 ■UMD ■12岁以上 ■1人

**鉴然EVA这动画还算不错** 吧,不过那些故弄玄虚的 玩意儿让我很厌恶, 因此 算不上是EVA的拥趸。对 本作自然也说不上会另眼相看了。这 次的"钢铁的女衣P"和PS2版基本 若不多, 说穿了就是个恋爱游戏, 借 游戏的机会让你对委成丽、明日香以 及新人驾品喜名"补完"。说起来, 这种幌子还不如"凌波丽养成计划" 来得自接呢 By 北华

本作将结白2006年排出的 PS2版, 是以1997年推出 的(新世纪福音战士 钢铁 女方) 为基础, 强化系统 并追加新华面的重制版。上面这句话说 **着超离动。总之、这个作品完全可以当** 作是为了弥补新玩家缺憾的冷饭。这个 游戏完整维承了PS2版的内容与系统。 还加入自动存置功能。其他方面就没 有多少变化了, 如果没有玩过原作的 **玩室可以尝试一下。** 

罕先年这部游戏在SS、PS和 PC上登场的时候在赶上FVA流 行最盛的时代。很多FVA进对 于这个游戏都十分熟悉。与以 前的作品相比,PSP版则是对PS2加强版的 "安全移销",以30%表现重新制作了这个

游戏。卡高湾染的SD画面里然不能算完美。 但总也被是刘克著的一种的战性的再现了。喜 **XEVA这种内涵作品的玩家应该不会错过** 的,如果你对原若不是很了解又包玩的话。 还是先回去看看动画补补课吧。 By 猴子

## 战国BASARA 战斗英雄



■日服 ■LMC ■12岁以上 ■1-4人

说实在的, (高达VS)系列 这样的对战模式不适合割草 游戏。这次的PSP新作更像 是将BASARA的外型生 拉硬 套在VS系列的框架上, 说别草吧这同屏 人数实在过少。说对抗性吧角色的招式又 少即可怜, 制度的打击手感和CAPCOM 风格很不相符、角色间的实力也不平衡。基 本質品融合 / RASARARIVS系列的缺点集 会作, 华丽的声优和动新的音乐 多该作

最大的亭点了。

(战国BASARA战斗英雄) 最大的特色就是采用了崭 新的2对2团队作战玩法, 尽管这个改变难免会让人

By 網練

觉得有抄差的嫌疑, 很多玩家对这款 作品褒贬不一, 包括电软的小编们也 是如此,如果抛弃前作的固定模式影 响。这个游戏还是非常信得大家去反 复钻研的。特别是任务模式,分为3个 战记,每个战记都收录有50个任务可 以说是本作最耐玩的部分。 By 小湾

虽然战国BASARA系列比不上 允荣的无双系列 但是在PS2 和Wil上也算是一部比较优秀 的作品,但是这个PSP级可以 说很给BASARA系列丢脸。原因很简单,游 戏方式从千军万马的乱战变成了一对NIN 八子或等于5,的街头斗器,战斗模式虽然 与(高达对高达)有点相似。但是分配来程 本不是那么回事。由此可見要做一个优秀的 激动、只是轮纳改改是不够的。这个游戏从 开始设计的时候就失败了。 By 榛子

## 人同外游戏媒体的游戏淬测

等的的人物用色理時,有其似在「在 是正生出的信息」 元明,原理中投资一句是人当当。 三 不论是申请者 不还是对一时的自发的能 定量模次。 三下次为: 张凡是不断的技 下决量。 农村打造了 —— 当效的图像 是证常知道,不到每个小时重视可当 是够与人类对对就是不当的 —— "智 即可上来在多的模型 —— 杂版的高级

\_\_\_\_

有且無是将海

返生于网络的游戏相关论战文化, 本栏目将金选择整理预录部分有趣话 题供读者玩味。是非对槽在这里不会评价, 也欢迎各位读者来信来函参与 话题, 张们称在今届的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法,发言者的第一句话为原始话题 以明显色调标法,其后"■" 标识为种对演话题的简言

### 水期关键字: 蓝光、国民级、恶魔五月哭

 討候下数一个1MB左右的計 1 打开正式版模式。 ■ ■MGS4 聚盘、大家党得 版得方度明 ■ 電視主緒予要误导别人。重数本人没 R360也不喜欢 R360, 但说 話还要凭票据、不粉進也不罷進。FFXIII的体验版容量约为5 09GB ( 包括256MB 個件升級文明 )。 ◆

# SP2? PSP-4000?

被何才,聚了当年GAMEB的《集件的委 能、聚在地南实到了技术)——代主统的 开发演准备的时候了。 电关果状 第一次进军单机界的高户FSP。 於認識 开创了单块组领海解体运用的分形。 起 在市场政保海里也不能理题。 即 强大的压力以及起挥伞果印的中等。等 茶出的模型自由的解除。 新學科的要 条份的概念自由的解除。 新學科的要 条份的概念自由的解除。 新學科的要 和徐安德·德斯特

□ 具然家尼普方从表示 PSE的后最机器,也不深以一位。来自 果的成功。但正所谓无用不能定。 原止失,所怜田多种原本的 "PSP"。 這 本經濟影門與潛量投資之意 時,演戏机硬物態之意。 的經濟 即的婚姻異常。 中國,如今看來。

## 多点触摸、双类比摆杆

据PocketGattwit的 "密报",来自实 尼提供研索部门的内部消息渠道问题。 选篇,新PP的详细规格和集价表征。 全6月的E3上被公布,掌管版有第于今



反而更有可能与素肥的PSP相冲寒。因 SP的类点也是这些

大于客点触找到前的加入。 注意是很大的。一起,冷地木目的实现起 来并不如便。一些的心脏现功能失常的 便好反响还是很有一些的值的。 现实比 解析的加入也都巧能,它写像是写行。 流饱景诵解,一类是还是一一是事价 活才让人可能。

### 游戏全从网上下载。

关于游戏。该内部人士称PPP文章 以一种支持PPP上向付款类别或为 同以完全方大的上面满具的依用就会 到过PPS与GEG Store是出、他概定了 不通过的,South Motors。一次,不如 PPS AND 文法。且这么多年3.3 能取用的了专题是详有。

以上这里描述的关键在于 序 有 及每日值以下量的方式管理 至 1 注在之前被已是出现过多次 是然当 , 或此的主机并率 "下" 在于年时

DC201上,被收益期份。 等更用多种保护机 等等效的所以,并通过 以上的物质及内的方 让技术可以左线 上的更换作。并继续 上的更换作。

该游戏的地方。这种

一个生化饭的真情表白、展示回归的人性

令人难忘的还是游戏电影(生化危机恶 化)的发售,它让我们找回了久违的感 动。不是因为丧尸的回归、也不是因 为G病毒变异体的重现, 而是因为"人 性"的问识。



第老认为从初代开始, (生化危机) 系列的剧情之所以能吸引大量的玩家。不 仅仅是因为惊悚恐怖的题材、更多的是 赤裸裸的体现了危难时刻每一个角色的 人性。这一点最明显的要数〈生化危机 2)。本作的男女主人公里昂和克莱尔 分别进行了各自的冒险、其间他们的故 事平行线不时交汇于某一点,充分展示 了各自坚强勇敢、富有正义感与责任心

2009年信得我们关注的游戏太多太 的宝贵精神。里昂明知道艾达是 个神 8、然而对我们这些生化迷们来说。最 秘女性、有着不可告人的秘密、仍然把 她当作同伴,并保护她到最后 刻。相 信最后在研究所桥上发生的一幕。在当 年溪深重核了每一个玩家的心灵吧。而 支姜尔在自身增保的黑张环境中奇迹般 的将生化危机的制造者威廉柏肯的女儿 营莉教出浣熊市,也让每一个玩家为这 位智勇双全的少女折服。

> 这种人性美好善良的一面的歌颂 在之后的〈生化3〉与〈维罗尼卡〉等 续作中延续了下来,并进一步发扬光 大。游戏中无论是主人公言尔,还是一 粉配角、残存的佣兵战士)在生死存亡 的关头,首先想到的并不是自己的生 命安危、他们在聚氰时刻唯一的行动 就是保护身边的伙伴,甚至不惜牺牲 自己的生命。正是这一点, 让玩家们 面对残酷的生化危机事件,能鼓起勇 气,充满希望的向前走下去。甚至像 〈爆发〉这样的外传网络版游戏也很 好的诠释了人性美好的 面。然而到 7 (牛伙4)的时代, 玩家们在为系统 的掌新和谐改性提高而信仰时, 少数 楼心玩家失量的发现在这一作里, 生 化系列对人性氨属的 费风格几乎消

失殆尽。游戏的剧情很平淡,也很薄弱, 没有太多出彩的地方,看上去和好莱坞 -般的通俗恐怖片别无一致,更别说什 么对人性的诠释。

也许有些人会认为笔者过于鸡蛋里 排骨头。〈生化4〉的剧情设定里、那 个被邪教控制的此村里村民们在里昂进 村前就已经变成了寄生人,通通"死" 去。没有理智情感的寄生人谈何人性? 但是游戏中唯一幸存的神秘男子路易斯 的 登场让人十分关注, 以为他会有什么 位人的表现。结果该角色让玩家大失所 切 作为一个心物健全的正常人,路易 斯从乌德里警署退役后回到京乡、发现 家乡的乡民在平明圣教的阴谋下彻彻被 害,不但没有为了正义对伐邪教组织。 积极向外界公布事件真相, 反而出于 自己的兴趣主动帮助幕后黑手赛德劲 共同研究关于寄生虫生化武器。尽管 最后路址断在见到甲界后的 发现。



" 写 ~ 4 代和5 代的评价很高,不过个人还 是最喜欢2代。

为了拯救里昂,惨死在BOSS手中,但 他之前的所作所为很难让人看到人性 光辉的一面。

时间回到今天,在《生化4》剧情 學餘失的人性刻画要賣重現于〈恶化〉 中。特战队战士格瑞格在自知自己感染 T病毒后、毅然含身留下来与丧尸群决 - 死战 枸提斯米勒为了揭发政府掩盖 的冷能市修则直相, 不惜走上毁灭自我 的道路。其至在变成G径急后。用强大 的精神力量抗拒伤害妹妹安琪拉的冲动 -- 所有的 切让玩家们再次看到了一 个人性化的〈生化危机〉的回归。

□文/正义工作社-飞死超人

# TACTIFICAL ESPIONAGE ACTION

CWFGS线作, 主角是雷电?

在今年的GDC 09中, 小岛秀夫栗 获大会颁发的"终生成就奖"。小岛在 大会上发表了"将胜天的不可能变为今 天的可能"的基调演讲 在演讲的最后。 屏幕上打出了一行英文大字 \*THE NEXT MGS\*, 而站在此LOGO旁边的 身影虽然 g露正脸, 但从其姿势以及背 后那把刀来看。此人极有可能是雷电。 其非下一款MGS作品的主角会是雷电7



很遗憾, 小岛并没有给出确切的 答案、事实上、他根本就是一句话都 没说,玩家们只能自己猜想,一切的 消息, 都得等勤今年的E3展上才会公 布。虽然也有玩家朋友认为那行英文中 的 "MGS" 并不是 "Metal Gear Solid",

而是 "Metal Gear Senes", 这样的 话,那么本作就极有可能不是MGS5, 而是一款类似外传性质的实验作品。 改倒还是挺有可能的, 此斗个人也以 为MGS5的 自息应该不会这么早就公布。 话说,愚人节当天KONAMI官方发布 的恶擒视频中,坎贝尔似乎与LOGO 中的那个身影也有那么点相像,该不 余 ... (汗)

## C从Myale出演MGS4调侃短片

最近在网上出现了一段真人上演的 機仿MGS的短片,在这部2分钟左右的 短片中先是由两人一人扮演老年斯内克 一人扮演雷申, 两人先是在街上大摆 POSE做着入状,用的都是游戏中常见 的一些动作。不过被他们夸张化后看上



"老年斯内克"与"雷电"与小岛秀夫 狡路相逢,很明显,两人的恶搞 惹 怒"了小岛。于是小岛打电话给秘书通 知"家市所有的安排",接着与逍跑的两 人在街上展开了一场追逐说。在这段追逐 战中、还有一位同样人名桑西的游戏制作 人友情客串、那就是 战争机器 系列的 制作人Cliff B, 他在这只追逐战扮演一名 正就在治动打电话的路人甲

支非常稳等。不过就在一段长廊中,

说起来, Cliff B与合金装备还是有 些"潍轰"的, 最早是在去年6月底的 时候, Cliff B在接受IGN访问时表示 MGS.文种首设好程Fnc不相似作出来的。 他说 我们不全部作Meta Gear Solidia 种游戏,这种被动娱乐已经在海太中"。 言下之意,颇有些不屑的意思, 不过到 了央年9月份的时候,Cliff B就已经转了 口风,当时他在表示(战争机器2)的 360独占计划并盛费360可被挖掘的主 机性能时也不完夸奖PS3还有几部好游 34 "P\$3还是有几部好作品的, 教觉 得合金装备就不错"。虽然不明白是因 为什么原因证CIff B口风转得这么快。 不过从这次他和小岛"联袂出演"MGS 调侃短片来看,两人如今的并系应该还 是不错的

### 版人 5MGS4官方恶搞

MGS系列在全球都有着极高的人 三, 小岛自己就喜欢经常拿游戏里的角 色们制作种种恶擒小视频,例如经常在 游戏发布会上加一小段让人忍俊不禁的 小花椒, 甚至在当年PS2上的MGS3本 质上还有数十个专门的恶搞动画。许多 玩家们也都制作过不少MGS题材的恶搞 初稿,今年4月1日最人节期间, KONAM 官方就又发布了一段专门的恶 痛视频,名为"坎贝尔归来。

在这段视频中,最初先是一小段小 岛在今年GDC上演讲时所使用的演示视 频,随即镜头切换到4代的故事中,老 年斯内克与坎贝尔上校在直升机上的见

面情节,此时的坎贝尔上校散着券化帮 由的假发套, 眼睛部分也戴上了类似的 生化面具、斯内克甚至问到"自从上次 你女儿的婚礼以来已经很久没见你穿这 件衣服了" · · · ·接着镜头切换到原来应 该是雷电大战众月光的情节,然而此 Bt的雷电被坎贝尔放翻在地自己亲自 上场, dT以看出打与部分仍然是完全沿 用了需电那 段,但是主角见变成了身 穿西服的坎贝尔、武器也由双刀变成了双 思、不愧是前绿贝雷瘤的精英。虽 然老迈,身手却不减当年(笑)。

数 玩 家的戏 游 ,要考虑 妣 的 有 是迎合老 两 方 面 的的需求 家 ,这是一个问题 老 板

视

### 玩家和老板

最近接受了媒体的取材,期间接触到 了我以前开发过的一些老游戏作品,而且 设话似乎要研集很长的样子, 设定线, \$8 是不怎么愿意设自己的过去的。也不愿意 去回想、这是我的性格、不过对方强列要 求我提供 心里材, 不然不好交差, 并许 诺以 个小时为限, 盛情难却之下还是答 应了下来 也许我自己心中,还存在没有 穷全燃烧的部分吧,这次,我就把我所能 想到的, 尽量多说 些吧。

 我想起以前做过一款多人同乐型的游 戏、非常有人气、其中一些结节制作得很 巧妙、比如CPU的人工智能、很好地模仿 了真人的思考方式,以椰拉思希为基准还 原为CPU的AI,就像将感情移植到没有生



会的由子同路当中, 块里被人称赞游戏得 有排战性, 能做到这 点, 是件值得高兴 的事,而且事后该作品销量也不错,老总

们对此很满意,可以说是双丰收。 不过反过来,被人讨厌的游戏是什么 怒的游戏,换句话说,就是让人觉得无聊 的, 蝉样的东西。

但是我以前也有过不属于任何组织, 单独做游戏的时候, 那时我到是做出玩!! 发行高的老板愤怒 却让五家战争高兴港 湾的作品、那就是 歓叫 (スパイクアウ 的游戏。

### 剑走异端的项目

当初項目立案时、预定的名字是(スパ イク)、最后定下来时也用了这个词、只不 过因为条标,纠查时出现了一些筛场、最终还 是併行了寺更、成了 スパイクアウト)。

简单概括下这款游戏内容的话,就是 用4座游戏机台联机,4位玩家分别操控一名 角色。在联机中的游戏世界中互相合作。何 括协力、敦助同体、共同达成游戏目标的动 作游戏,也就是一款4人同乐的游戏。

在当时、对战型的游戏正处于全盛时 期,无论是由初平台还是家用机、对战游 戏的项目都非常受重视,不能对战的游戏 都很少有人关注、以格与游戏为省。大众 流行中的作品几乎是清一色的对战游戏, 上边的表总们自然目光都放在这些流行 的,可以保证赚到转的项目上,因为玩的 人多,是流行元素,所以那些负责企制立 项的制作人都一股助地去德那些东西、关 注其他方面的人就变得少了。

因此。当时我在构思项目时,就想到

了。但是真正开始制作时期到处碰壁、以 流行的对战游戏为基准, 如果不对战的 语,如何来让研究体验多人游戏的乐趣? 操句话说就是怎么让玩家之间像对战一样 互相 80成" 游戏时 67 存收种情况下, 我就考虑到此玩家之间互相协力合作。可 相"延长"游戏时间的方式,这是非常有 意思的事情,

### 心存感恩之心

因此我们考虑了各种各样的方案。时 间制,过关制,基本体力制等等,把这些 要要进行研究、讨论、老成怎么才能让玩 家在限定的游戏时间内,体验互相多人协 力的乐趣。因为和对战游戏一样。也是需 要用时间来即定玩家的,构思实验这些花 了不少时间,反复考虑了多方面 最后定 下了游戏的基本形态。

既让玩家们高兴,也让老板们高兴, 我这次并不想做这样的商品,这次我们 要以玩家为第 看视点,反过来说就会 让公司痛哭了(笑)。因为开发另类的, 不流行的商品会让公司承担更多的风险。 如果不能保证事利的话, 般发行商品 不会推这种项目的, 何况不是本社自己 开发的项目, 当时我对游戏的发行前摄 也很担心,不过经过努力争取,还是把 这个项目推了下来。奉运的是游戏后来 销量相当不错, 没有辜负期望, 对于当

GAME SOFTWA

虚司器 33





柳不是容息

严格地区,和迪昇卡原是格兰地位 的原创角色。早在《海雷》2 增出之前 的1931年,能此在模成了头游戏(铁打 旋风)中世影了。而他在格兰游戏中登 秋八有两次,一块在与SS主机中登 对域的第二一场长上的(铁打旋风景和) 中,这个部成在2000年年前的SS、光荣 也成为这就正机上最后的名件。另外一 次定(复仇)略早一些,大家也于分熟 是一、就是在《铁寨区书名》的

### 英雄救美的白马王子

在(快打旋风》中、科迪是Metro City的市长哈格的女儿的男朋友。虽然 他的未来老艾人在上任之初就下定决 心出重手打击这个城市猖獗的暴力犯 混活动, 但是这里的黑社会团伙Mad Gear 本在是太厉害了(但是当你打通 游戏的时候就会觉得实际上是因为这里 的政府太弱了),不但与警察勾结,还 绑架了除将市长的独生女儿杰西卡。在 权力机关名存实亡的Metro City、哈格 只能孤身 人与Mad Gear对抗、拯救 自己的女儿。但是很快他就发现自己 并不孤单、科迪和好友凯也加入了讨 传Mad Gear的队伍, \_人合力打败 了这个集团的六名骨干成员, 并且 締Mad Gear的头目贝尔格送进了地 狱。科迪最终教出了杰西卡,两人最 终拥抱在 起, 当大家看到杰西卡在 料迪面前踮起脚尖的时候,一个浪漫 的结局留在了所有玩家的心中。

### 浪迹人间的越狱囚犯

在《協劃ZERO》原列制推由的 時候、既在第一代就成为可以使用的 角色。而消息的格別是起在场地轉 景克当間观群众而已。在《依爾 景克当間观群众而已。在《依爾 是不同1)中,我们可以看高計劃的 到了3份、料慮始加入「面头战士的行 用中,但是他的影号为其相当的无 厚美, 图然旁着邓人的回席,还带 最不通的水号中域,据这形也自己等 处打算被抓的,也有人说是原外相 份us的成员,不使聊别Posto内分对 补融入伏,就以使的名义离子许多和



罪,最后科迪被冤枉入狱(也不知道 他老丈人是怎么想的。自己女婿被陷 害也不出来说句话!。但是随后他就 从监狱里跑了出来,之后就开始在各 **地游荡。从英雄到囚犯的人生经历让** 他变得玩世不恭,但是他的心中始终 保留着正义的种子。在遇到黑暗帝王 维加的时候,科迪二话不说就和他干 了一朝,并且在凯的协助下破坏了他 的精神控制装置(维加 好不容易作 了这么个装置出来1,随后继续他的 游荡生涯。后来不知是什么原因, 科 虚窗外抽穿越到客年前的Metro City。 回到了那个曾经属于他的英雄的时代 (GBA版〈快打旋风One〉 。当他 与Mad Gear的骨干们重逢的时候。 科迪似乎觉得感慨良多,每次都要 和他们调侃几句,然后再 次将这些 恶人打败。每当打败这些者对手的时 候,科油总是发出同样的感叹 "这条 街可以拯救, 我要的女子也可以拯救, 但是无法拯救的却是自己的心灵

# 电子の猛者!

--游戏开发团队的诞生(下篇)

企画 (Fanex、Gano Desgrer) 企画 (Fanex、Gano Desgrer) 负责立作和新新进回一个团场的情報。 成员共同能力的。在号入了出岛人利度 成员共同能力的。在号入了出岛人利度 下源线工管子。参与当成开发的员工行 点子。首步要确定的游戏的展标是本 所说的"海戏性"。游戏的黄川为有本 这个概念少赛础提出对数设计的一些 要是,但是每日本有一些企业的大量和 是是,是每日本有一些企业的表现。



等療理組的,如集某他人有更好的主 數、都可以补充到企则书中。在初期企 划工作结束之后、制作组得初步完成的 企到编案与成企则书。由导演和出品人 近行率核。除了机期读划之外,企到小 由还要在游戏制饰的过程中提出改进的 方案、临时轨工错误、另外还要负责总 依制任제36 的程度至工作。

软件(Soft): 负责游戏程序的编写。CAPCOM指布有从事软件等所开放的 写。CAPCOM指布有从事软件等所开放的 员工能称为"程序员"(Programmer),要 进行游戏程序的创作,只懂得程序语 当的编写是不够的。首先这是游戏的 新作,不是普通的软件编写。游戏的 程序是必须与策划,类术设计零部门的

下印象的部分。程序员除了按照开发者 的要求将游戏效果使消量好之外,还要 注意游戏的容量。虽然进入CDADVD 时代之后游戏的容量不同是阻抗大家的 主要问题,但是拿机游戏仍然是受到容 量限制的,所以即许负必须在编完程序 之后再进行性效

美工 (Graphics): 负责游戏角色 与背景等方面的设计。 般来说,有些 作品需要指定专门人士进行角色、机 体、怪物、背景等美术设计。像鸟山 明, 天野專孝, 新川洋司等人都是省名 的游戏技术设计师。参加关本设计的艺 术家有些是专职的,如森气楼、野村哲 也 ,有些以浸高、插画为主章, 由游 戏公司专门聘请(最出名的大概要算面 DO的岛山明了)。除了刚才说的主笔 **>外**,游戏公司在开发现场的美工的作 用也同等重要。在2D游戏时代, 开发现 场美工主要负责点殊肥的绘制,这些美 工被称作点阵画师(dotter)。在进入 3D时代之后,负责建模、贴图、渲染等 工作的3D美工的地位逐渐提高、现在的 游戏开发以3D为主。3D美工成为美术 设计的主力。他们与程序员之间的合作 比以前更加密切,在开发初期,当角色 设定没有定型的时候, 3D美 I会制作一 些简单的模型作为开发测试用的素材。 有些模型后来也被用在游戏里作为隐藏 角色,像VR战士的水晶人BOSS,街霸 EX里的骷髅人,以及生化2中隐藏的豆



3 幸在老婆医。

# 游戏与爱情无关

一那些封尘的往事在这里凝结

在上级效果于火山面应要类型。效量那种多年完 花、毫无也着,而一组度处于不时的人。他的运 说,一里你爆发出的感情道人拒绝。你的实态带来的 痛苦也是生命中不能承天之重的。这之、我的人生在 安耳影响着深的重复的"高水生活"。 安耳影响着深的重复的"高水生活"。 安耳影响着深的重复的"高水生活"。 大一的时候,我们 逐步一步的"自己"一时的"自己"一时的"自己"一时的"自己"一时的"自己"一样的"自己"一样的"自己"一样的"自己"一样的"自己"一样。 也们的"自己"等次的电压杂了,"先北"一张大学会的"历史之大" 也们的"自己"等次的电压杂了,"先北"一张的"原文"是一个 "我们的"是一个"一个"是一个"一个"里点之神",怎 学的企画"生化中的"奥之")。

每近一年的或官位用,现成功的胸入下NGC和GASC与侧下元期,放在下洗,现在下洗,现在不洗一碗。 起在284、我在那整的状况中事然想起了这么每年 显示点运畅的"站","能"的或影解检查,使用表 在20年的时中在登心身不断闪过。又慢喷嘴里在记 亿深处。我从游戏的世界回影现实中。在无力无规的 网络板件分别了笼,也该搬还一直深登着的,而是 能与用一起滚步走霍情的小路上。他听打做伙的告诉 我,把股本还完。在我的带来了,她是我随我们已经 大一下。现金仍太小不哪里情,我好概定我们已经 大一下。"这一个我不是一句。"我们就再一个我们那样 "我们就不是一个我们就是一个我们那样。"我们那样,我们那样

審到與失遠落線性密志,宿舍的可引力。"小流氓", "我的石級等。那與天五进》,完然会數一个失應於 成这样,她不較一翅子吗?小流氓是来自彩云之南的一 个头傻小手,平的领有女人缘。看上。他个花是公 子。尽管身也其无数字心暗针的结构。但我如此最少 "好色的他只爱雅迈芒族乡的女友男。我永认师为少女 养平的小宠似的活不出建现。她太随回了。于是为此能回了。



决心即使 个人也要要强的话着,他不像言情电视剧里情期男主人公演得那样默楚自杀。在那个寂寞难料的时期,我不再选一节课,过往的投资时可以继持任意一节课、但当时的投为了考验自己的意志,连"马苕"、"邓玱"这样无聊的读也上下来了。

确保自己还能对生命负责的活着的同时,我发现 自己无法我朝 个合适的心情做 个玩家了,港寨识 中想到了曾听过的一个流传于游戏人之间的传说,所 有酱欢电子游戏的玩家注定永远是个死死团成员。— 想到这个,加上我当时失落的心情,心中对从小热豪的 电子游戏产生了 丝反感与憎恨(不知遗还有没有玩赏 像我 样蕾把自己的失恋不知不觉归辈于游戏)。

在北京縣,是一點附海學可以對(世化使用)。可 提在、我把這麼一样的問題。 这自己服功的 女人也"概"不住,你他데的在那块里對什么英雄。 報謝了多少維發發手一样天真的接下。还有(台畫架 多3)關的的配給。 你是自己最重要的人都提PP下了 好意思考标目GBOSSGS 是品景说完那个不服天高 地震的任意,但是是是是是是一个企业,但是 他海擊到任意,从这样物势为到接来了什么?你 人就对。

赛冷的冬天过后,又最新的一年了。两次因录令 表元所从从的学校后,找得到了一个情况的零点,小 流氓在来管被女友是用了。小流氓在那个个接近来的 春天,他所有头色的男人那样拼命的喝酒,加酒精研 自己腐睐,然后令死人,将都合作此一次变 过在梦中痛苦的想念一个女孩。日后,我曾可是他为 什么是在提出分等,小说识只是无奈的甚变,然后自 心都不太相信的俗称对我但仍为强心疾病,以又知道 "她"最后孙下的房町,"我但还有 "发"是无孙下的房町,"我们还是

从那以后,小流氓总是在仓里失眠到深点,即使 靠那 碳神奇的暗酒终于睡食,也专是在参兴世界里 吉寻曾经的意志。 天亮后, 电不可思议的变成了 个 网络游戏玩家,为了忘却关密的南茎,他变更成为 只牛头萨满,看似快乐幸福的在《魔兽世界》为人生 姚开了新的富金。

號在小流氓電打不納的在大紅鷹門巴安度后, 我 始终无法数回很久以前玩游戏的感觉。 我把NGC章刊 学校, 在表数个深夜进入(毫尔达风之前)的世界罕 进行勇者的冒险, 希望重新被一个玩家。但结果令我 失望, 我此游戏之间隔着一个看不见的界段, 那个死 死但的窗边记忆无影响重要的情况。

接手在 个硬碗,投售污垢。报告所是高到那个令 数點內得的助。 报告污垢。用不到她的令妻几 乎痛不敢性。她相当都爽的回了一句 "你怎么这么 点极?"这句明有养伤力的话对技术还是提懂面 年本由中居。又遭到阴阳不伤的恶奏。当我还想问她 分什么认为我们看极时,她但不耐烦地把我永远扔到 黑名单心。

投展来沒有认为自企無个清极的實份、但现在有 个女孩这么肯要地给你基础完成。那个女孩又将两 言是个特殊的存在,你不能不对那句话把而不见。接 下來的人來,我不断找的身边形形色色的人物,劈头 直触的上期间一句 "我是不是小孩做人女"朋友 们都当我疯了,醒火噗噗看着我,然后让我读干啥 干啦去。

概点、我在应会另一两门儿(此人是个性性综合 的网络在如小说性身。处理时了这样一个答案。当时 他工办理需身手卧在床上,如底往的读着他的黑皮还 身。所谓我因感的问题后。从下手中的十一分从其 地看着效应。"此处我们助此的郑邦。我们为任司人 身上就要担儿娘也。将的书不多,以高内 一位才、五根而已。《郑甫华人也知道我们给人 位处引了「解我们诸多少,就认为我们每天排迹多级 条。你将不再级服役的命令少年一心遗迹。

闻听此言,我顿时大彻大悟,原来我的困惑竟然 可以得到如此精妙的解答。一时间,对这位书神哥们 凡是升几分徵盒。不管放约仅收掉两 權毛也好。还 是真的終復多棋也好。都是我太在意了。太在意对 5、高地风来都没有真正了解过我。这样一位女孩即 使再约真的宣得我一眼情愿的去蒙吗? 经率地要上一 个并不要标。并不了解你的女孩的自己又真的了解你 爱的会个女孩呢

时光途游,在大二从后的日子即时间等标念意了 致替至便物的心。我终于战敌了心中的幻象。此爱一 条生游。我的运击也恢复了以前生电盘然的现程。跨 开下心灵的蜘蛛,投入唯重新正规自己是一个关键 身份了。我把起身被调逐红的游戏或是一号外的朗 曾平反了。把他们从我心灵的牢狱解放出来。需题无 能不准他们,后是我这个没有勇气而对生活的人。无 论是的信息仍然必要想象,他们从法境重定的确意。是



业前夕购入了NDS上,看着马里集为了拯救心爱的公主 再次建上了爱的冒险旅途,我的精神为之振奋,我也 要去完成我未完成的旅程,寻找我真正的爱人。

生活的另一个主人公小流氓在大 最后一个字 期,惊入的从失态的忍冲中爬出来,重新回到了这个 世界。他把自己的〈魔鹿世界〉鲜号彻底删除了,告 别了阿游的世界,于之一并删除的还有过往所有不堪 回首的也听往事一看客人生。

穿生育的最后几个月吧。指含管物兄弟们的协概 计学校的自己协会人在附近不参州地位了爱的解文,只有我的小定报这有只观遇等现代然则搞不够的游 各在"425人很公器"里。密含失去"社日的链型的湖 后,"等得让人在资深。得到他现在自己的心路。 近很好得模形一场。 路线探读也会证我许是他和意 无观识得模形一场。 路线探读也会证我许是他和意 无观识得模形一场。 路线探读也会证我许是他和意 无观点,那个则是无论各方面条件都不如他。 对着他 不怎么身。 可是他这样,他和他也可能是太少重度 了。 整价地后间。 既然你几本他回到过去了。 那么 你们都不能一起的意念。 介述是不可能用现实之一。 我们就不能一起的意念。 介述是不明的给太黑,他就 都看就是么关心他,但特度感慨而是在没有他的 世界里全国形主题。 善来他已一系是和个每处差,但 看得他们编辑 才能够确去的简单不干了,不用这女安

毕业考试完结那关, 我由于趙敏小藥购买NDS...散 误了时间, 没能索自等致的召唤兽小流氓送上回乡的 火车, 只能以一条汽桶数依的短信与他话别。之后我 再也沒有见到这个悲情的男子, 但我相信他会展开一 段全新的人生的。

一年以后的今天,我独自在 个雨过天晴的夏日款 数回忆大学的往事。 场失恋的沙尘集难埋了我的电子 游戏玩演生活,一场失恋的暴风雨将小流氓洗礼成 个 河游玩家,当这 切金都过去后,我依然是个独立自由 的游戏玩家 他依伯不属于游戏世界。一口文气死超人 本期我们将讨论下一代主机你更支持哪一家厂商呢?现在下一代的规格已经有了大概,消 我们认为一台价格在1500以下,且有五元版支持的主机才興备国内普及的条件,从目前零

# PERSONAL PROPERTY OF THE PROPE

# 低头走路捡个PSP

读者第字形设 太令人伤心了, 4第 。 对他是无管讯, 你没就听现话它没有! 《公规师记》这先代的证记题是一张完全一定 至少让我知道信述到了,因为这是头一回写信。请师信一当时就是太公对同"必要持续"明信。 注意我太公对同"必要持续"明信和"没要一位的政策就是不多。 "我是思着做到了一个PSP还能绑着 NS。 "我想见想着他到了一个PSP还能绑着 NS。"我想

### 来信都有戏

先声明,本人减更地对脑管的法定分 有关序。不过前可能因为订脑的影响后等 与处理不少。一位目前完是对于明本 人会因为心情的关系高级少年的知识。 经工业院验入键也。至至上次 提减把已经过了两个月/,成绩如何呢? 我至来那些协同。体章下海25户,距离 100份健康选择日中的。经复见哈里的结。 他做实世市中的综合创意,未必要的话 也会能够在杂志中刊量。然而来信有包信 需要的适合的选择的信息,于要是每是本 使是走直整年度。 尤其是指来记入了, 电路用户,建整之下变换地次严重,所 心固在或器相后个效率

想联系龙哥热线的读者、可以直接发

电子部件到dr@vgarne.cn,来信将转交给 龙群。但给龙哥热线的问题小编不会当时 回复,请等待杂志刊登信息。

#### 人人都被梦搅乱

其实像低头走路捡到钱或游戏机这样 的梦惟又没做过呢? 只不过大家做得内容 会略有不同,人没有梦想和成鱼有什么分 祝? 虽然,这只是梦,算不上梦想。

对于游戏来说、全体玩家共同的梦想 应该是一新主机首发入手。土星、PS. PS2、NGC、XBOX·····个又一个梦就 该么做讨实的。但基本上梦得多实现得 少。 首发之梦一直以来都是做不起的, 尤 其是PS2及之前的主机,首发版本到大陆 来价格轻松过万的比比皆是。在不考虑这 么多年来人民币的涨跌, 当年 台灰土星 的首发价额付八千块。也绝对是现在 PS3、360等后骤所比不了的。PS炒六千 也没得拿, N64好点要五千左右, PS2也 过八千。随后的主机就没再出现过炒得奇 高的情况了。XBOX360最多到六千,不 1世很快就跌下来。脑着现在贫液的广泛和 混乱,今后新主机发售想要出现天价的情 况恐怕不会太多了。

尤其是从PS3开始, 不少人居然来剂, 市工规划路, 率回函布望藤甸个日本 遊。结果大多希望库空,报价大塘,水货 南大量的货源贴后杀刺, 很快就把这些" 栽户"等里的几台"羧度"冲击得七零/ 者, 别说日本游的线, 想靠PS3癞头—批 为价的贡献着赌了不少。不过即便如此。 相信今后PS4发售的时候,还 是会有不少人程着首发的梦想 去胸哭,甚至去日本扫货。有 时候,你看不值一些 玩意的行为,也不 必看懂。但游戏市场 完全可以用个"岚"字来

# 编辑部正版泛滥

最近不知思地、 编辑部里突然挑起了 正版。玩正版是应该的, 但这次风潮是非常不正常 的。以马大师和黄大师为首的

小攤正廠分子(基本上是他两人为核 心,对正版的無漆程度至了夜夜挑灯背滿 光盤盒背面条形码的程度。),天天美 注着正版游戏的走势和情报。再到"买了 不新"这样的情形也就可想而知了,不知 请该是不是一种病态。

不过推本即原题,之即沿地迎建的 非土壤不逐处重要。 主管程序(两型) 内正能游戏的价格人概是低有矣。例如 PSP(战体)卷标区制之他,98元,PS3 (6 均线 1983)20元等,不仅指口游戏 价格在下调,PS2时代的经典游戏情格。 在海水、三四十元的正面像大量组织,让 着状效像上版的方案甘草不足。如果你也 章状效像上版的方案 计模形 化可失,正 做一些也已要放而加速。



>期的家庭写真



# **头像涂鸦** 来自读者亲手绘制的头像





























# CHECK!

#### 讨厌一部主机需要理由吗?

群语 结果还是夏迪书亭第4, Web LE衛性的优 势成为了最更大家讨厌的主机,究其原因,主要归语 在于·通律和性能。这些方面的确与短句勒急需要的 传统曲效差距太大, 不过讨厌Web的服务们是否真正杂 身体验过了Web 从来,但是是是很不健地一个人好恶。不过如今来没不是是很不健地一

●时灰Wii, 讨厌体感操作 讨厌它的控制器手柄, 那 根本不算手柄! 最让人怨恨的是《怪物猎人3》居然 出到这台XX主机上、我整个人都Will

●世嘉 …其实对它还算有爱,只是为它换过无数手
病· 或许那些不是土星而是火星手病吧

(广西紋州 時思 彰 外号 耗子) 土星手柄绝对是好用且耐用的典范啊,莫非陈读

者也是组装货的受害者? ●PS2,为什么你不能撑下去?为什么在你裤桌的时

候股却 - 无所知? ( 山东泰安 杨喜 ) 以PS2现有的游戏资源、且够再玩 + 年的,如果你喜欢玩PS2、就能撑很久。 受新主机的下扰就要看

●除NDS外的次世代,全部 为什么?理由很简单。 老是鼓吹什么"年内在中国上市销售"。但这个影也 见不到。果然,中国只是个"边缘化"的市场罢了 (广西满北·桑华乾》等号 Qadgar)

NDS有机器没游戏,同样很糟糕。而且连腋白金

这样寓教于乐的类型都没得出,其他主机想要进来赚人民的币更是想都不要想了。

●DS,只要带到学校,全顿轮流玩,自己都玩不到了, 带PSP只有男生抢,带DS,女生也要玩,特别是任天 狗和PM。 (吉林七春 刘司牌 外号 企器) 护僧机带到学校本种对象不好的。既影响自己

【自己也既不上】也影响别人(别的同學上课玩不听 讲),更影响老师(老师政化了都因去自己成功总很 影响备课)。最终这是你自己受损失(没的玩)。 ●Wu 红外线提生有其周暧性。它被他一种病意,有 核大人思易感性。也有相似的全版性,身边的非多人 当兴头一过,就把它手之一旁。(那正机附下世书) 分离。这种的级象像来见。不过任天宫多种化的

的定位似乎就是偶尔娱乐一下的主机,还真没打算长 时间让你玩。不然也不会设计成需要全身运动的操作 方式了,这样的方式就注定了游戏多以短时间体验来 设计。算是中了老任的套了。

●GBI ' 真的很大,当时手握的难受,而且还费电。 电池都供不起、眼睛看得也很酸啊 '

(甘肃兰州 周市,外号 XXX) 老掌机都这毛病, SEGA的GG和NOMAD更是电 池条手。而且老掌机轉链的屏幕效果在阳光下更是根 本无从便携效果可言,看不清楚啊。

●虽然我只有PS2,但还是比较讨厌它 · · · 原因很简 单啊。看许多大作我在PS2上面根本玩不了,所以讨 厌它 · · · · · (甘肃兰州 武器 外号 雷子 ·

解决的办法只有一个一 技PS2上的大作来玩嘴。 SQUAREENIX把自己的黄金时代给了PS2,光这一大 家子就玩到饱啦。

●Wii,讨厌它的画面,作为次世代的主机·设画面,我 是绝对不赞同的! (上海奉贤 乔彬斌/外号·小乔)

画面这东西看厂商心情,PS3上同样有糟糕得让你想 哭的画面。WA上就多看大厂的发挥,任大家自己的作品 部很给劲,尤其是《超级马至奥维阿亨》、很赞 CAPCOM 也不错、《怿物报人3》不辨。《生化》效果也不错。

函表

感谢您的变持,我们将根据读者每期对刊物的评价作出调 整和改正、响您认真填写下面的调查要,您的参与是我们 工作的动力,来参与《电软》的内容策划吧(



石地址 北京京民安外部周75号信箱 周家 (收 部項 10001) 本期电较调查内容

1,	你对本期杂志	的总体评价		
an	□好	□一般	□难看	

整体效果 □好 □一般 □难看 2、以下栏目你希望哪个增加页码?

龙哥热线	□游戏介绍	
半页专栏	□游戏新闻眼	□其他

2 3

3、本期你最喜欢的三篇文章或样目是

4、你还希望在"中国玩家感动系列"中看到哪些游戏,请写出三个

CHECK!

个人的定力了。

# 来自三节晚自习的成果

高级 还真和4不适应。以前命的标品是4种性书词一种数据,把回应表"哆啡"出来,看看《超、两套心志、(这4种看《超点材料、超比老师数约,阿明)。 专取,月上年月杂生的时候,俱称"咕嚓"实验全成了, 也定义金贵的四亚永山 年期。不过归图高老师下来 是有点心景的,有几个短雪宏风木水桌解答一下

●好久をしたイプ 申軟・

1、GAME BAA, 版在总本资即 2、七糖及2时 不可管头侧下了一周出文方形,成外直侧 10 世级、 构邀的"这一下干部国出来" 7 生气还伪身,何必呢 (育变明本就也会创世版信 - )。据以此出名时 因为"展三个白鲸山船"(周家》下亚庄时"岑与书 使"到是几年50。"电声响时"来与书 使《到现了是50。"电声响时"来与书 使《到现了是50。"电声响时"来与非常是一致的是一定 各升段"、如果是数学50年以前点。穿到哪里,那个 例又被没食业的想起一个问题(本本、您要得些,那 多一下段"伸伸棒撞撞船"上"的脸现体字吧")影响这 的PSP2000日前成全了部头来的"2000",稀皮能 达到21007样了,太影佈了,可是看念土炉所依他 处立么条的啊。但面的转像也是处的两一对了一个 编中有几个已经全机种制需 ?? ( 我的意思仅意,据 有时下全部土流游戏主机 | 给闽家写值比写作文还原 旗。二节晚自习才写完 ( 雲 ) | 山东泰安 杨惠 ) 1、GAMEBAR自醇是由七曜来负责的,投稿可以

发书信直接给他并注明投稿"GAMEBAR",或者发编 辑部电子邮籍, 2、量近不少读者来信问倾七曜同学, 在这里本胖向各位透露一下,其实他最近是被光荣给退 填了,期待已久的(战国无双3)连个P都不放出,客得 他天天念叨光荣、几近癫狂。所以请大家多谅解、大家 的意见已经转达、相信随着光荣和TECMO的完美结合 后、会带给七曜不少好消息、他的暴走状态也会逐渐恢 复正常,我们也不会天天受光荣饭的折磨了。3、网站 被射自然是越过了相关提定的底线、接下来的发展值得 留意, 4、你的"135%闯家来信必登几率"是绝对正确 的, 如果你两边都发信的话, 那肯定是要刊登了, 这条 秘技的实用度被200%证实。另外关于PSP2000的问题。 请相信我下面这句-----在要你命3000没被破解之前。 2000型任何报价都是有可能的……量后一个问题,谁是 全机种制霸在以前好像回答过了,答案就是没有,心编 们都是这饭那饭的、阵营派别划分明确、大包容主义在 编辑部已经不吃香了。

#### 5、本期"期未垮场"哪位编辑的回答你最满意?

□七曜 □北斗 □振子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧? 我们将选择其作为下期烤场 的主题,并有礼品相送;

1

2 6、绘阅家的留言请写在下面,地方不够请用德纸

of Midweller and Transfer Solverships



平填写问函卡,就有机会得到 "PS质装限定万花筒"。中类 多单谱参考下期本栏目被罚否。 7、你最快(或最慢)玩穿的游戏是什么? 说说感受

8. 你来给日本游戏支支招吧、帮他们走出困境

9、是什么让你决定购买PS3或360, 或Win7 演写出三点

3

師教游戏最让你感动?

你觉得目前日本业界如何才能走出低速?

#### 电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些样目? (可多选,

□魅力抢腿舞

□火线点评

□阅家点播台 □游戏天下事

□主机硬件评测 □經典怀旧CG

□LIVE游戏试玩

读写出本期您最不喜欢的栏目。并说明现由

统认为现在的栏目还有那些不足,请写下您的建议

写下您想在《闽家点播台》中点播的内容吧

点播台留言: 无论是游戏问题, 还是送出祝福均可

# 一代主机你更关注或支持哪一家?



●索尼,虽然在次世代大战 中设能保持王者风范。但走 过了那么多年,我相信他能 的, 能恢复往日韓风, 加 油啊!我们都等看呢! (云南曲塘 外号面家)

凡事盛极必衰,这规 律怕是谁也逃不过去。50 NY是否能在下一代主机 中雅月王者之位。也不单单依靠她自

己的力量,其他两家能有什么动作也是相当关键 的。至少SONY不要再上演临时添加六轴取消震动这 柱果囊的动作。

●任 个人比较支持创意游戏 还有我觉得《黄金太 阳3)可能会出到任家机子上、(新疆乌鲁木齐置天) 〈黄金3〉若出,那必然要在任的机子,就看NDS

这一代有没有这个命了。 ●索尼唧 "我们拿PS4套你们" "PS3有十年的寿

命"估计到那时,我已成家了,哈哈 (北京石景山 刘子泗)

从发烧玩家的角度来讲,我是不希望PS3玩上十 年再出PS4、现在技术更新速度比几年前快了N倍。不 要说十年、二年就足够把你甩得远远的。

●索尼吧, 毕竟支持索那么多年了, 被说墙头草两头 個不太好吧(谁那天玩X360玩得不亦乐乎的···)

(上海长宁 Mr碳/外号 嗲文) 有这个觉悟非常好、看来大家还是对SONY抱有

期待的。究竟索和微究竟如何来破解任天堂设的周, 应该是下 代最大的看点。

●Sony、PS集四代的主机。一个机种流传这么多代 来不可思议研 还有PSP2的新功能绝对期待

, 山东潍坊 谭天宁!

PSP2怕是要在PS4之前登场,所有人都很期待。听 说PSP-4000不远了,在3000尚没有破解的今天, 4000的出现对于致力于破解事业的人来真不是好 消息。

●微软、有钱就是好办事、380除了三红。软件上设 什么好说的, 就差MGS和微排了

(福建大田 林进泳) 软件上微软还有不少事情要做,起码自家在软件 阵容上应该在继续强化,目前自家除了光环系列外, 能支撑主机销量的并不多,跟SCE和任天堂差得比较 远。这一代全靠第三方的热情支持、但保不齐下一代 EA们集体变脸。

●微软的说 只觉得枪车球有需思,这是微软的强 (安徽合肥 王福集, 在前几期本刊的特職比较中,得出的结论的确是380

在汶几类游戏有优势,不过别家想要超越倒也不难。 OSONY, 希望SONY完全放弃PS3, 電新开发更优 条而实用的PS Three (记得风林报道过这个,

(吉林长春路天盤)

小PS3的出现那是必然的、SONY擅长玩这手。但 大PS3怎么能被放弃呢,这不是寒萦饭的心吗? 大PS3 在田料方面还是很实在的, 应该买

●微软吧,看看有沒有最新的飞跃。不是说也要出掌 (广东龙川 叶龙) 机吗? 想知道是怎样的。 微软的掌上移动娱乐工作早就开工了、恐怕不会 圆行天堂去争夺统游戏堂机的市场了。



(湖北建设 黄陈/外号 瀛子) **每年被她无须搬事上不少要作,不用受历漫长的等待。相比起某些重大作,一些就五年** 

# CHECK!

(只有PS2和PSP3000), 前者 游戏已经设什么好玩的了,后者更是连游戏都不能玩 说 零活、直的不规花几百块线去买一款游戏 但是我还

是很想支持喜欢的游戏的正版,可就是没有足够的资 全和决心啊 · · · · 最后。还是祝PSP3000能早日破解 1 上海泰诺 乔彬斌 外号 小乔 )

看,最后一句话暴露了你真正的想法。前面我说 7, 现在有不少便宜的正版,价格可比我们想象得要 划算得多,在PSP-3000破解无望的时间里。不妨考虑 支持一下这些游戏。

●风林哥,这次我要提个小小意见,能不能在游戏介 绍时在会发布的那个地方、如果会发布PC的时候也加 FPC的字样 照顾一下喜欢而没有主机的我吧!好像 (福祉...明陈凯外号 camec) 看者自私主。

般在介绍游戏的开篇部分,小编也都会说一下这款 游戏的餐景平台。由于〈电软〉是电子游戏杂志、所以 PC方面提及得较少,今后也特别强调 下都有哪些平 台版本、谢谢你的建议。

●要生活、要电软· 我们的目标是·没有电软盲!

按照目前国内PSP的热门程度和国内游戏杂志的销 售量(国内所有游戏杂志加在一起),任重而遂远啊。 ●无诊薄厚、阅索依旧 叶子不在了。还有木木 质差据, 投风胜子早日减肥成功

(黑龙江大庆 肖镜川 外号 叫兼) 我项 目前减肥进入缓慢期,重在坚持,目标六 月份达成完美体置。

●我好恨啊,为什么《生5》的最终那个BOSS是威斯 克 是就是吧, 为什么他还死了, 他不是超人吗? 超 人哪能被普通人干掉 难道竹内见过普通人把超人干 掉的例子? ····· 如果给我把刀我要冲进CAPCOM, 干 掉竹内 然后自杀去除老贼 啊~得了,反正我看出来 了 反正《生5》我不玩了 我不想亲手杀死老贼 还 右就是新出的《KOF02》为什么只限PS2呢。要是能 拉到PS3那样机种上的话,网战就更爽了。不知PC城 (新願克技玛依 侯皓曦)

按照游戏剧情的胡编乱造大法, 威斯克是绝对会 复活的,所以威迷们不必伤心。360的KOF已经登录 XBOXLIVE, 想网战的玩家可以表支持一下。

#### CHECK! ELL 你感动的剧情,最让你感动的一幕

● (昇泉)毎一分、毎一秒部让人欲罢不能、強烈要 求在360或PSS 上重制! (江宁沈阳 郡江) 这个可能性不大了、饭野胖子致力于Wh+台和練 味、游戏、(昇泉) 这样的作品種制怪不少花、民給

巨大。
●《应援团2》 | 1 当我看到人们在山上等待应援团的,那个小孩;好像是尿床的 | 大声地呼唤他们 天應 那一慕,眼泪吹哗地……

(新疆岛會木齐 张智业 外号 大猫)

重庆江北 场龙陶 外号 游戏小弟) 这样的话在日剧中十分常见,好像日本动漫影况 事常擅长这样的煽情情节,本胖已然踩木许久。不知 道下次在日本游戏中临岭喜戏动带到什么时候。

● (DMC4) 但丁把奄奄 整的厚础的大赛哥(末 麻的) 拍響, 新е彼完適高, 卓原致险营和布表, 况 了吧。一) ● 《婚籍人PSG》和随从验证话, 有时候它们会设 些类似于"生人报勤奋"的话, 每旦还会模糊武器 使用效数等向极端建议, 很贴心 - (山形配析 Gpl) ● 感动的杂货。了,尤其是奇声

尔的最后 声"哥哥",让人回味无穷呀?甘肃兰州 赵杰/外号广田,●《龙如2》在最后的那一萬、当桐生一马抱着铁山。蕭的时候。在那颗炸弹面前并没有显示出恐惧。而是

(甘肃兰州 谢润 外号 方知士)

●DC生化危机维罗尼卡,史蒂夫变异后还硬撑著不伤 客点某儿,最后死掉。(安徽台腔 梁斌) "油上食品鬼"石炉河东河及大锅电车。第二四

"迪卡普里奥"不知何年何月才能归来、再与克 蒙尔上演《生化危机》

●是、天陈1),在結局的票白CG中,力克为了让、 女和馬班路舍,他較然地以身動起沉重的官石,当、 女们馬开后,整个洞部嗎了,力丸再也沒有出案,当 时我感动了,同时也明白了"红花"为什么在周我中 旋紋和凋零。因为那是它的宿命。忍者的宿命。

(费州大方陈涛/外号小兵) ● (旺达与巨像)不仅是游戏、艺术品的真正体

现 还好最后女孩醒了,也许这就叫希里 安徽舒斯 钟越峰

上田文人的游戏不需要太多的对白,却能够让人 久久感动,才是真厉害。(ICO)里让人感动的情节 更多,值得反复回味。

●《零·刺青之声》结局部分 当特又一次见到货币 的时候,特义无反顾冲向了他 尽管刺离开始蔓延。 却毅然没有"to be or not to be"的致豫不决,为的 只是两一次抢住他,和他一起走。这让我感动不已 【粮庆工批 朱惠栋分号 小语】

● 《鬼舞者3》 左号介绘后与让·雷诺握手告别的一刻。让我体会了一种超时空的友情···

上海/Yug!



我若见到小岛秀夫!就对他说:"你太有主见了!也太有个性了 我最偏嗣的就是你这种人。比那些转顾的人强于百倍!

(安徽鲜堤田原/外号坐标)

(山西酯汾 曹寒冰)

风林:但保不齐KONAMI不会,建议,给360份出上一出。郭显不明显在未来会变得端来越模糊,第三万家件声平台是大趋势,谁也逆转不了。

#### CHECK!

# 不撕书发回函卡大法公开!

该玩的都玩过了 我一好兄弟有小P、我们领经常换着玩、也算是做机全制 需购 但是最近好倒霉,我的小N的 "L" 键坏了,不知道是怎么回事,然后 就去电玩店像、电玩店BOSS 拆了机、拖了一个小园按键的东西, 不知是什 么,然后用万用表一测,有电流响,但是试了试键还是不行。 A后BOSS说他 没办法了。说修不了 结果收了我25元RMB换键的钱,还是没修好,我的机 路掛行货IDSL, 从前进过一次水(一点点)后来我没开机、干了以后继续能玩。 徐求答案,我们这就一个电玩店,风册要是也没办法(1) 特計 共享 5夫 昭(听说要三、四个月,心痛···)另外给《电歌》汇点建以 1 图 "表给 不能像以前 样单印 张呢、要不总是拇膝书、心痛啊 2、"疾风流喜帖" 栏目很好,不过就是文字是竖着的,加上又是黑底白字,所以看的时候经常 很慢,一不小心就看美了行,能不能改成措施的呢? (山商长治 到稅) 购买了神游的产品可以根据产品上的保修卡电话咨询保修事宜,也可以登录 神游的网站查找解决办法。既然当地游戏店解决不了,那还是给官方送修比 较好。1、回函卡以前本辟就解释过这个问题,不想撕书的读者可以考虑复印 一下,再不行就按照上面的内容直接写到信纸上寄回即可,2、当初改版的时 候就打算采用整排的效果,还好疾风的文字并不长,我们会考虑继续减少每 条的字量、以减轻大家的阅读负担。

# CHECK!

## "处男信"被刊登之后…

假设的正真设备。由于我们有实高双的时间与政府电差不多。 苏ル农双级的经数十年总统至了一些。目前可称管理的效应会量以发用为土土 医精病。 而时间上也基本尼见县在我们电作规定力值管制作政路的游戏部不合管过上 巴北土排的建设战器。鲁东游戏的话不动先自己就从一下,把不看双路。 国南特什不过地的。国南特什不过的地,海南希岛上的奴隶。这种打起战众未被更有意思。现在也拥有一些东京打造双是等次产者看往村权场的。这个杯品总统,但与一个城上不过速和的时间从水里放弃尼萨和自己家庭具备的。不过本时间也是得过了对这些产生依赖对体验游戏的环境享有什么帮助。 机安长于原则数金件

# Dragon HotLine

求助龙哥,关于X360蓝龙里有个土之 戒指,找了很久找不到,全物品的成態 就差它和最后的那花了,希望万能的龙 哥帮忙。 (Famon Z)

第200号组集,"土之戒指"是在死亡森林服米的离个宣籍中。这个并不遵 产森林服米的离个宣籍中。这个并不遵 差什么隐藏的品。也没有特殊的获得条 传,依用去安尼森林里仔细特别应证被 境。"杨帝的花",那么获得方法是在了股最终 BOSS后,在重出上行现据即到第1。如果是30分号 号道具"光语符片",那么获得方法是在大概 林的杂个宣销中。全物品的成形。思、原来还不是 全成效明、区型、这游戏、要还在校过成还成 不是符号船的事情。路漫漫其态证号,你就使慢来 家吧(接)。

是否国内玩家购买Wil和会改机? 改机是 否存在风险? Wil有没有正版中文游戏? 国内有没有赠送于柄或是游戏? (上海 肖哲卿!

不是"都"会改机,但绝大部分国 内玩家确实会选择改机。这个嘛, "国 情"问题, 改了机就可以加入光荣的5元 党了,何乐而不为呢?当然,也并非所 有国内玩家都会改机,虽然这样的玩家数量非常 少吧,但还是有那么一批的。理论上来说"任何改 机行为都存在风险",不过现实的情况是,一来现 在的W 改机技术已经非常成熟了(不论软刷或硬 刷1,二来,也是更重要的 如今游戏店中几乎绝 大部分的W 主机都是已经给你改好了的。这些 主机一般都是通过广东进入我国,然后"集体"被 安装好直读(也即改机),所以基本上去游戏店的 话,除非你特别声明,否则买到的都已经是改过的机 子。W 上的"正版中文游戏"一共有两款,都是台版 的、分别是〈第一次的W 〉和〈Wii Sports〉。正 常购买Wii主机的话,就只有普通包装里面那些东 西,不会有额外蹭送的手柄与游戏——Wii手柄还 是比较贵的,两三百来块大洋呢,D板游戏的话倒 是有可能,反正也便宜,你买机的时候跟老板多套 套近平,送上几张还是没问题的,当然,送你正版 游戏就别指望了。另外还有一种情况,那就是有的 有些店会推出"XX套餐"这样的东东,里面就会有

Section No. 17, or 17,

不少额外的东西, 自然, 价格也会有所提高, 未必便宜。

1、《露鄉传奇》中的天使之剑如何获得 ? 2、玩《火炎紋章 封印之剑》,测乱鼓 时,第一次统过后,中断后,发现第二次 统和第一次的结果就不一样了,人物没有 行动,怎么回事? 帮忙解答一下

(安顺原用朱磊) 1、就龙等所约,天使之剑的获得为 法是在保护者之洞穴里(忘了确切的叫法 了,大概是这个意思!打弥隐藏DOSS。 之后验据得到一个需要成是天使之创 建设打之前先存个他。另外还有一种优层战处是 按月后两卷白龙的问题对走得答案"我看窗影够保 好自己所爱的人"就是"被不知道"。宏抱不使这 创攻由力并不算高,但如果与期期实神定之比时缺 得的人病除之十两之使射的结束可以发出隐藏的是 力超点。2、火吃泵列的风影。宣都是被保命的东 系,真要把这个问题的话太费事了,还是建议你去 专问的控思者者。而且说实话。我还是被 是一个大体方 向。是不必能有它整的哪。

最近在东GAB為度、用規模協密的POM) 成(口袋祭管・內條)中文院附進到一个 復都的的问题。我在那个曲灵塔市图到一个 一只386号教悟。但是却发现接付到无法 使用它、它不是自己需要便是显示在干别的,或是 不能战中。后来在塔型转了近一局多又面到3只却没 有一个他用,真是太都问了,把其中一个练到100级 后还不健用,规道来到后全并加沙滨,危惩的动力 能用吗?更都问的是后来在在下角那个岛上的精灵 小屋中枢的15号参约也不能用,请定两帮后解决一 ,怎么才被使用在了钢索

你玩的应该是国人效应的ROM吧, 如果是原股ROM,这些PM是根本指示 割的。再促PM的问题,PM老不听话无法使用,是他少足够的理象,如果取得了。不过,这种情况存在于交换而来,也做悉DO号不同的PM,是不应该出现这种观象命。但改版的POM本多级形象,也现实种观象的。但改版的POM本的服务。

我玩《服务刘朝10》,在"空车上打Sm 时并不是游戏大克7,而是在我攻击Sm 达到一定程度时(中的能量满后),他就 哪对我进行攻击,货所使用的三个人直接 倒地死之,我连加叶的的处器设有,然后出游攻 结果的曲面、我在一些不是很权威的故事攻略中上 直说 它图点全名所 张翔即上入中的嘴内,我怎 么才能做到,怎么一下我就死了? (Sn在发这一招前,对我进行了很多次的物理攻击,我都能应付,可就这招我应付不了请龙哥为我指点迷津)。 (吉林长春 黃國)

前阵于聚在玩游戏时,PSS突然在机。重 前游戏后,问题就来下:开始还能进入游 戏。则一点选项。马上又死机下,建构了 好几曲游戏都这样,甚至最后摆游戏也进 不了,屏都变成红色或蓝色。一开始我以为光头出 了故障,可换了十新的还是加此,更高游的一次 光盘死死 柱星曲,电视不停发出输音,然似于设 信号时的声言。送去惨遭了以次,也表不由什么原 因。差晰,谓教教授的PS2(【福建泉科学养长】

从你所描述的情况来看。倒很像是5万 系列烧机时的症状。龙哥建议你下次拿到 游戏店修理时,拆开机器之后,看看光头 的寻迹是否正常,如果光头有寻迹,但是 发出的光束时有时无的话多半就对了。拆下光头的 测量线图看看有没有烧坏,如果是线图烧坏的话更换 特關即可, 如果不是, 那么接着检测LA6508各脚参 数是否正常、光头线圈数值是否正常、光头数据线是 否正常,如果这些都正常,那问题就应该出在光管上 了,一般更换后即可搞定。如果是线图烧坏,一般是 由于使用有刮痕和质量差的盘引起的。B头和C头的 线圈可以互用, R头的乳得专用的。这里顺便介绍一 下线图测量最简单的办法 拆下光头,拿掉光头盖。 在光头一端有4各焊接点、上下为一组、共2组、用电 子表打到200欧姆, 表头分别测量一组线圈的两头, 数值如果是在0 40---0.69的话就是正常的。而像后 面说的情况,则是因为光管烧坏和驱动烧坏的情形 很像。你可以考虑按上述步骤找游戏店BOSS试着看 看, 如果问题都没出在这几处地方的话, 估计就得大 伤筋骨了。不过话又说回来,最近索尼宣布美版PS2 降价到99美元,实在修不好再买一台也便宜 ·

发有几个问题,望龙哥帮忙解答: 1、 MGS2自由之子,隐形衣如何入手? 狗婢 怎样才能达到100%入手,有些很隐蔽的 狗牌能否——列出? 2、MGS3中经过剧 情后会拿到"KEY A"、"KEY B",具体有何 作用? (江苏南京 马沙)

1、隐形效的人手方法与构构的终模数 個有关。需要拿至50次以上构煤后十可获 得。因为各地度下可少取得的均均的整理 经等更在所有地度下特涉及各强关一次,因为数量 众多,所必无法在此一一列举,而且所谓的"能",果实是一个相对的概念。可使有的我少,等 器",果实是一个相对的概念。可使有的我少,等 器",并实是一个相对的地位。可是有的是一个有一个 少与需要的后所属而来够享重的构造。数据,但一下,加集是一个特别的人。 "我们一下,加集是工物的话。就只是辛苦一下两多 技技了"VERY EASY",23/42:"EASY", 28/44、"NOFMAL",32/42、"HARD",34/51 EXTERME",33/55。2、"KEYA" 的作用不大,

(河南安阳 苏亮)

对付那个BOSS其实只要掌握了方

次,就是打不过,救命啊!

法,还是挺简单的。建议你先去教堂花 钱学会按○键航可以直接用手抓起敌人 坦克,再旋转左摇杆把坦克抡几圈后扔 出去那一招、招式具体名称忘了。你看介绍招式 的图片很好找的)。BOSS战开始后、先躲到建筑 物的后面并保持运动状态别让BOSS接近,不用攻 击它拖时间直到数量敌人坦克开进场地。这时候场 地的四角会各停省一辆坦克、冲过去绕着坦克附近 兜圈子把BOSS吸引过来,等BOSS降落到坦克附 近时,马上使用那一招按〇键抓起坦克,同时按住 \_1锁将目标锁定为BOSS,接着摇左摇杆抡坦克。 在抡的过程中扫到BOSS就会让其掉下不少血、而 最后扔出去那一下更是可以直接砸掉其一管以上的 血,如此反复三次就可以轻松将BOSS干掉,如果 担心在绕坦克跑时被击中,也可以不停的往坦克旁 边的河里跳直到BOSS过来为止,反正掉河里不损 加的,这是最安全的打法了。

FF12里的召喚善不浄王到底怎么得啊。 我 打过了六号任务也得到了水门的键和空家 的手纸,可之后按手纸上的说法"东南东 东南西南东"去打水路里的四个水闸结果 打到第六次酉的时候就打不了了,我也分别去了 第一处理区的左右两边,可是设什么发现,取得 召唤兽的地点心应该是破解了水闸,迷题才会出 现的吧? (北京 贺兰明)

不浄王キュクレイン在ガラムサイズ 水路的第1处理区,打倒之后可以获得50 点LP。取得方法如下,首先讨伐怪物"水 ワイトム-ス",得到"水门のカギ", 将ガラムサイズ水路的中央制御区画的"第4区" 与"第11区"的水位制御装置闭锁、到第4处理区 辅助水路南方, 将"第1区北·水位制御装置"闭 锁,回到中央制御区画,然后将"第3区"和"第 10区"的水位制御装置闭锁, 到第3处理区辅助水 路南方,将"第1区南·水位制御装置"闭锁。回 到中央制御区画、将"第4区"和"第3区"的水位 制御装置闭锁, 前往第1处理区 [注意 在这里行 走的时候, HP会因为有毒的污水而减少, 所以要 给所有人使用リジェネ魔法)。打BOSS的时候多 使用ドンアクガ、タクシク、スロウガ等魔法、兼 顾回复、多使用エスナガ、万能药、ヘイスガ等補 助魔法和游具即可。

1、《生化4》中最后时,有个钱箱子里担 了个不知名的东西,我怀疑是开始我教 的原条小狗,可是我教下两门和局区划回 来也只是调查一下商已,难道赛的费到状 它而不能解牙布袋,居否娜射击废有关呢? 2、为 何《窗静岭》里最后金多出。把约用点自刻级, 便则用高自刻级)

1、按照地图上的指示,那应该是个 卖武器的商人。但是你救不了他, 唯一 的用处就是当后面的橡皮僵尸接近时。 可以利用这家伙挣扎的声音把僵尸引过 去, 让偏尸露出后背, 这样就可以用狙击步枪打 掉它背上的寄生虫 7。2、"归服の剑"的作用是 将厉鬼定在地上使其无法复活。游戏中一共有五把 "归服の剑", 但需要用其消灭的历鬼其实只有四 个,最后多出的这把"归服の剑"可能是给玩家做 不时之需的的吧。这五把"归服の剑"的入手地点 分别如下 住宅区第一次B3,有一个屋里地上一个 男子肚子上, 地下铁第二次B4, 火车把手迷蹈解决 以后出现的新入口,在入口门口的右边地上,水牢 第二次2F, 在那个桌上有大量粗装粉末的房间床底 下, 住宅区第二次B8,2部电梯的右手那部, 前后门 都能打开,在后门隐藏小道的尽头,过去的302 室,在202室地上。

量近我在用PSP上的維護國际PS全游戏 《轻野历险2(WILD ARMS2)》,眼看 快打過失了,却被一个进趣园住了,在游 戏末期去寄塔螺旋时,第二层有一门牌号 被奇妙之力封印着,它下面有七个故事超版的机 关、美矩概故事发生的先后顺序非排列按下机关。 正确后门才能解开,但我不懂日文总也解不开。第 8个是中间的提示牌,前七个是短版例完。

这个迷腦其实比较简单,它是让你 按照一个整期的向后顺序来排列石板。 我们都却通,石日本"星期几"都是用 "光纖日"来表示的,明白「这个道理就 好办了。中间略红色的石碑就是你说的提示碑, 其余七块石板分别是"日 月木土金 水火",我们只需按照以下顺序压下七块石板即可打开被封印的 门 月、火、水、木、金、土、日。

最近不知志么突然心血来潮,翻出《战国 无双》1代这个老游戏来玩,有问题想要 请被一下龙哥。请问《战团无双》里武田 信玄、石川五右卫门和明智光界的LV5级 都怎样入平?

有个美子(复活传说)的问题,我现在丰 在"澄山洞力"、"小ゼログラート" 这里的剧情,来到い了的管理,的孩, 与管理人对话后要我用日文输入,请问, 输入的口及是哪些守证,还有在战斗中要如何才能 农城泉文、该、中是尽是不能夸发方成发发游戏 式,如可以,怎么办?是否与《宿命传说》一样?

(广西桂林 周盛清) 你说的那个地方, 只需输入"いと しきそら"即可。只要让术或是技的点 数累积到需要的程度(依照术技不同需 要的点数也不同),该木技就可以学得奥 义。在战斗中打倒某个敌人时,如果则好最后 一击是使用术或是技的话, 那么就会得到叫做 "Smash Point"的点数(以下简称 SP),所以 在战斗中尽量使用术技打倒敌人。就可以逐步积 累SP、还有角色升级时也是可以获得SP的。等 SP点数撤够了就可以在术技设定画面中, 洗極要 学习奥义的术技,只要使用需要的 SP点数,该术 技就可以学得奥义。在战斗中要使用奥义、有两 点要求、第一点就是RG (全称 "Rush Gauge", 在屏幕下方角色头像旁边的条形计量槽;要累积 到一定的程度,依照术技的不同,需要的RG的 量也会不同 第二点就是设定的术技对应的FG (全称 "Froce Gauge", 角色头像旁边的菱形 计量槽)必须累积到MAX。假设主角的"绝冰 刃"已经利用SP来换到臭义"冻牙龙影刃",我 们只需在一开始设定好其发动按键组合(和术技 的设定是一样的」,只要战斗中主角的RG和FG 到达"冻牙龙影刃"的使用条件(此时颜色会变 成黄色), 就表示可以使用"绝冰刃"的奥义了。 只要在这个时候使用"绝冰刃",就会变成奏义 "东牙龙影刃"了。在〈复活传说〉中,玩家只 能直接控制主角、其余角色则只能通过指令间接 控制,如果想要直接控制的话,就得买入个手柄

多人合作了。



大眼睛美女林心如在拍片休息的时候也抽 空拿出PSP来打发时间。



上官长也跑马拉松? 真搞不懂这位仁兄如 此全副武装怎么跑得下来?



高块制成的巨大NDS模型。



幼, 准备开油"任天堂主题公园"。



#### 电子游戏软件、SO COOL 始而原格力, 李纵连。 邮购地址:北京东区安外邮



■口袋迷(14) 定价19.8元

差一时间为广大収款率上(口装织铁白金)的静底攻 了,同时还有过奥口装游戏的声度研究。本明暗昂是 口装进神奇帽于 酷抚一张 ,请还靠购买可自零售



■Wii动力 定价18元

Win収集的性後宝泉・众多研求等又打成的内容等等来 全建、熱口攻等特別算包才如研究等精育方容署不过 表、展劢力がvid金面包集的数量部分系含项页众多工 具、会実)



周75信箱 发行部 邮编 100011 联系电话: 010~64472177 每本另加挂号费3元

■NDS标准典藏08终极版 定价18元 2008年最新NDS與龍姓在 全面补充普至级的协作员 阿温的政,全书100%全新内容绝无水分,DVD光准 在设订000以上的经典中文游戏,发十些种最新必备 实用工具



■口袋達(13) 定价198元(豪华版298元) 广大口級逐期特已久的《口袋途13》来昭,本期報心 改 维为特别双层对南,雕道NDS主统收藏他、口袋迹 資动取成桿、巴格療器領摘 DB附征營主题折飛等模 美療品、原興機能



■NDS终极奥技 定价.19.8元 为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技 巧, 主机和周边纵宽和购买推荐。NDS发售至今 200条数优秀作品推荐, 斜法实用超值DVD。



■掌机迷2008年第5期 定价98元 本期给大家带来《魔界战记2》《牧场物语 蜜糯村)的详细攻略 特别策划带大家走进 游戏中的"怪圈"。



本月湖波弧势爆发,不包有是快的新品球鞋闪爆 證场、更有潮到天外的百种搭配提案让你提读不 能。当然 是重要的还是色彩搭配的按巧,迎接非 李的斯来吧!



■口袋栄養生本2 定价-24 80元 口袋途針界大餐又來 7: 本次集合原水至第十署 的精华内容、全部重新编辑修订、重新串版制作 绝对全额效果、并有百页以上金额内容依录、口 经未不断经过的效应定点,

电子测效软件	
2008年第1-24期	0 80元
2008年(6-7合刊)	···· 15-007
2009年第1 - 8期	6.99元
电子天下 掌机道	
2008年第1~16期	8.80元
2008/F301930	19.80元
2005年第1-5期	9.80元
順順前の力	
84-65、72、74~75期(其它已售完)	
56、72-75県DVD豪华版·其它已銀列	15.00元
SG CGOL(授稿)	
<b>創刊款 長章 00年1~12期(2、5、10、11期刊</b>	
	15元
2008年1 - 12期	15元
2009年1 2 3,4期	15元
口装送14	19 8元
NDS标准章机典職2008核短暂	
Wi结力	18元
口技述13普通取(豪华祖	19.8位8 8元
口接进12普通版	19.83€
PSP排极奥技 修订版最新加印	
口袋述11普達班	19 8/29 8元
口提进精华本2	24.8jt

過效的資计与开发 平据/開發 半价 25/28 5元

19.8元

NDS拌級車板

# 郑重向您承诺: 更高星级认证: 更多别物保障



●游戏市场传榜广告版 条于市场局势错综复杂,对讯变化运 建,因此本版广务信息可能与玩家实

建,因此本版广告信息可能与玩家实 地购买情形略有出入、请各位希望则 物的玩家具体电话要债告店。本版时 作者效明撤止至2009年5月10日。本版 广音张系电话。610-6447272种龄401 ●商家有景里要要定说明

本版仅提出信息参考、通玩家的构創做好调点 主作 避免物助过程中试现差错。 旦玩家在 与本版叫登价格信息游戏店进行交易时 发生被 取驗的事体。请将您的被求事实以书面形式递 文电玩通广告部。 融资方点。北京安外邮局乃信箱

1000116清在信射注明"广告投弃"。 ■検诉所爾准备材料包括 1、个人的具体资格 包括姓名、地址、邮線和服務 粵语聚素方式。 2、由来店开具的陶瓷页证 邮购者请将汇款单 编模存好 應將變向性交子广告部。。

#### 武汉夏源电玩 邹石僚者,五星级服务。

- ★如何让您玩的开心、用的效心、 直是我们这10多年来的抗普追求。★在本店购买PSP、NDS、套装的朋友、均有机会获得景华大礼包 份、并同时参加报们满500送50报价券的活动。 (详情参见采体海报或电话
- 027 82774106垂詢。《电軟》的朋友一定记得提醒我们送礼包哟: } ●邮牌: 027-59200671 夏女士
- ●唐址: 武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号。

南京阿竜木电玩を変 30 も20年2月1000 100日度で40月8日7日28 ・18日8日 10日8日 10日8日

消費者須知 所有主机价格变换频繁,以上部分广告刊 供給 可能会有变动,外地邮购主机的消费者 须提前致电各商家,询问当时的售价,以免逾成麻烦。以上刊量的绝大多数价格均真实可信,请消费者放心。

另外、消费者 定要向商家常取全套的购物凭证,如果发生产品质量等问题,请备齐所有购物凭证,数电本刊广告部,我们将及时为您处理。投诉电话 010 64472729转401.或可以用邮客信件的方式,具体地址见本页上方。

#### 北京県好信減游戏精品店 💎 本店開上的物度域 shop33983098.tachao.com

- ★ J 果数码A320多媒体小PSP游戏机 550元 单邮费
- ★PS3 第 白 報 自由 主が・手柄・电板・4/技・80G硬盘・24明平 2600π ★Wm 主机+双节排手柄+电道+AV技+尿应器+支架+底器 1300π.
- ★VM 主刊+双与照 14、电景+AV双。张广器+支架-项部 3500元 ★PSP2000萨子塔 电师-电池-16000MA外柱电电上级明片;延陽丰耳机+钱程-包 柱迹+4G记、槽+水晶元症狀質 任度 个 +游戏+数据线+色差线 1800元 ★PS2000 不幸意 电机电子。点:12日-3下。元柱441度长荷-4世界+第7 770年
- キア9等電差的 可能电电影・電視可能等・計画と40年からかけ、前面・水晶元 120万・ ドア57000日 マルール・マルーの、計画・40年40日・120年15日 2007 - 508504 \* 地のいきのであり、までは、1・124年15日・120日で、120万・1500日の \* 地のいきのであり、までは、1・124日で、120日で、120日で、20
- 並完,非常成功的。 並完,非常成功等,注,所有电影决不量更,是特征遵定员,提所它的高面。★NDS 最新下载点戏6% 60元★PSP模构PS一代游戏尤盘10% 80元★PSP链乘动面+形 80元 元★PSP链典韩尉、包括十余领逐续影80元★PSP用GBA模拟器+排放+张光章 80元
- ★本、程 。 表別自動 f 、 程 、中 向 本 よ 科学 さ や 新 c t ) A D X 3 D C 1 P S P P S 2 す 名 作 所 東 京 か で 支 本 を 所 有 が 策力 支 上 M S ア ス か で 大 本 で 下 味 か ま ま で で ま 本 で 下 味 か
- 路线 5路、122路、49路、 410路橋树馆站下 \*邮购地址 北京市广安门部 100053倍箱001分箱 \*收款人 康好信城公司\*QQ,715082041

为了让广大《唐春安礼》期的、清大東在部間時先打电话向南京进行常品和类和价格的详细 香油。另外、これ下げき至め一部之前、付て、公平 138105/9231 前年QQ〒 75621008 ~1052 ~ 555 年 12年 平均17年 11 日表現出せ相比。 在绚烂的和风世界中,操控妖刀描绘难美绘着! 故事描述了两名主角"百般"与"鬼功"。

各自为了达成自己的目的而使用妖刀

与各种妖魔鬼怪进行战斗。

共有108把妖刀可以收集。通过微造还可以进行强化。

玩家的游戏目的就是收集齐所有妖刀 完成真结局!



#### FOR OMURAMASA

	4 4 11			
THE R. P. LEWIS CO., LANSING	**************************************	MM	7200 7 %	Æ.
140	DVD	1	198	2

#### Language of the Color of the Color

61	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
9201	抗/连续指挥×2 股別
<b>平1</b> 1438	下牌
<b>始め下+招杆左/右</b>	発生回避
Att	攻击
898	发动舆⊀
CSS	均换货器
ZBt	场换显示地图
十字號左/右	切換道具
- 宇宙下	使日遊恩
78	名比,至学

本作的游戏舞台观点方面标识别并 來作的游戏舞台观点方面标识别并 存在重复多数7——名川田干发斯娅 滿影視的自液所浸泡而产生低一级50 一旦品牌游乐型站使售井成5万 命。但即便如此,放刀所搭档的强大力 量作即使使着杂数的人们不得寻求。 如實施表生

#### 130100 A 1868 - 10010000



CHURNING



#### Land of the State of the State

超微型的种类型。 有些是连续是是 多。有些是连续是是 是整力的数据设施。 天体 后是第一位,他就是都不 计武量都具有附加效果 另外还有使是用



.....



全屏故人展开攻击, 请多多利用

理解为是全解的"地图炮"攻击,对全部 敌人都有效、特别是对付群体敌人时效果明 显。平常多注意补充员力槽,当業备武器槽 满之时,两面上方的武器倒标会闪光,此时 换武器的话就能使出居合新,居合斩成力 ik大,不光是清理杂兵有效,而且在BOSS战 用来清理BOSS的各种飞行道具和召唤的

平下數非世末被

本作其实是一款構版清屏的动作RPG遊 游戏的难度不是很高,普通玩家都能 经松上手。游戏的主线流覆进程也非常清 ,在场景中是随机遇致的。游戏中有前 从来为玩家指明目的地所在。不过只要见 测离量,还是记得从他那购买好所有场域 的地图,因为游戏中还是存在很多分支路线 和隐藏地点的,只要购买了地图,所有场 🗹



所通过图标显示将会在地图上一览无念。通 | 本作的平常战斗是采用的雕刻通数。 过地图上的图标我们能清楚的知道,哪里 多场景不全灭藏人也能通过。 有自己所需要的福利场所,例如一个串模状的就是料理店。一个钱币状的就是高 康。河燃状的是存档点,选速状的是最重。写著"对"字的需要获得对应的万制 对能算数,而有双刀图标的则是BOSS所在地。地名显黄色的,是该章节目的地方在 表光句。在编集中,如果地图上的影彩要观的是一个"玉手精"的图象。第45章 的是,该场景有存在有道具,一般都是回复逻辑助型的消耗通算。不过也有很 多星装饰品,而且有沙赛场景中存在着复奏物品、如果你给桌面 "海以后则标头鱼 的 没有呈现灰色 默证明该场景还有物品没有拾取

主势分为。"百姓传,楚朝百鬼夜行。豫 "鬼祟传"来《村本州注》 章节的主角不能通用,各局关一次后,数量可以共用,事情量和增具不能。 **《美国》、"政党的地址和物品相称,但是要商人全部精联必须各打一大。等人都要** 主线80SS,有以所要百对的80SS都是不同的。但在遵则一次以后,他可以参 主角所打过的BOSS们。除了最終BOS 東京仍都能获得很不懈的凝解品、事不主角都有三个端層、出現方法是共產的 ·就是首次道美。第二种是,本第一次再人的解剖模式部進关报告分別要得求 元化推设 和 无常 于来 **美展订阅图主告公别图时参考小次资准** 



NOTE TO MARKET MARKET TO THE MARKET THE MAR 第二种结局。第三种是,被治出最强武器 统会献认"助村正" 也就是出现第

游戏一开始就可以选择"无双"和"修罗"两种难度、"无双"难度比较满 前相比之下。"修罗"难度受到攻击造成的伤害到重好几倍。当在"修罗"等 麦尔任意逼杀一次后,就会出现最高的"死弦"难度。游戏进行过程中,在非战斗 放松下,可以在设定选项中编时划换"无票"和"修罗"两种观度,这样一类价格

作罗"难度苦手的玩家,可以用"无双" 难度打到最终BOSS前存档, 切换为"修罗 难度通关后,就会出现"死狂"难度。要说 明的是,"无双"和"修罗"两种难度的 录是互通的,而"死狂"难度则是从新游戏 给才能选择,不要承之前游戏中的任何 蒙, 完全的从头开始, 并且体力值强制永



**尾袋可以说也是相当重要的战斗辅助手段。里面一共可以袭上6种道具以供不**数 中使用。每种道具的食幣的數量上開是9个。其中多种回复药和康刀石自然是首选 因为每个地方的商贩房卖的物品是有差别的。所以推测会已需要的就毫不犹豫的实 下吧。但复奏董具分别剪和水果,药是可以连续吃的,而水果在满度度没有消耗来 之前是不能再吃的,本作的消藏度读定就是为了防止玩家连续吃药而设定的。另外 似在游戏中绘画或买到料理书,只要玩家多上有对应所需要的全部業材。就能自 做料理。概念料理吃了以后都有特集时间最长的新加能力。例如经验翻着。 增加 攻防等效果 斯以BOSS战如果有条件的话 记得……定事的料理

本作在战斗结束后,全因为玩家在战斗中的表现而追加经验值。每种深价资源 **。江美体条件。电光石火の肥利、快速脱利、深り伤の一つも元し、无力肥利、先** 



刀张岭斗 前取得查机不到的收集

合一内: 使用过居合一内。跳ね返しの妙技 沙蒙: 用床彈技器和。 策至计分取 書稿BOSS を丁坊の大立ち回り 検討 间战斗胜利。一搜干金目出度中,夺取大量 金銭胜利。身の昇変にも省みず 身中昇準 **状素结束投**手。连续切り手手宽加。 连 100以上结束战斗。懐鬼にも胜る大食汉 が中倉用大量料理 あきゅうりゅう 者。成斗中获得多个宝物

#### MARKET BUILDING

去伊勢的左下,進图上無有賴一样關係的進点。与進夫对話出海、在學生企業 副維持在 "斯波克·森斯特别,先且大家也有一个人。" 更新时上射,多明用在中本制造行或由另系之,像都含自动来到运行。因为 出海被整理制人是,取得证其人及意,效果可含明之类,使用后因制造。

本作中的樂船海战就这一场, 着实

#### 锻冶是打造出最强武器, 胧村正的必备工程 锻冶是本作绝大多数试器的来源, 在游戏中玩

家是无法购买和捨取武器的,只有在打倒固定80SS 和踏破白色封印的魔窟才能获得。武器的锻冶、就 需要以这些武器为崇材,在银冶的图鉴中,有些武 鞋的图标上带有一个板, 这就表示需要拿到相应的 武器进行解锁后才能继续银冶。另外打造武器需要 两种基本九素,生气和魂。魂的主要来源是斩杀敌 人和在地图中拾取的蓝魂。而生气在使用回复类道 具时会得到,但主要获得途径还是吃料理,在各地 的料理店吃料理或者自己做都行。从图验上修出、 百姬和鬼助的武器锻冶线路是分开的、中间的强力



武器需要两人的剧情模式全部通关 次以后,然后 两人的武器图鉴合并后才能锻造。易强的"颜村 正"需要将其他欧洲都获得以后才能入手。



然外表看起来年幼却拥有强大的 神涌力。能使用符制。 烟花等的

GAME SOFTWARE

# 特別的金襴一百零八秒原刀,在比例新

-		大木刀			0 3 1	,	Ban.	5 %	6.2
. 15	357	2,	分里	• 革有主			太刀		3
man, sen	15	67 73	ŧ	39-0	282	攻やキ	長点	<b>家</b> 吳	平井直
天烙刀 1四	17	於"在	无	現在	天保기 원 "		七元辉夜	Ž.	W.
海州 附正	19	50	核壁の特	18.2	超後 姓正	14	幻影粉表	瞬时消化	能力
<b>斯</b> 爾 村庄	25	T 55 H	光	報告	大会が虚句	16	地域性多	電子班	見た作・理典二年
y.El 44.F	28	も多く表	全な温にみ	報号	枝打ち付正	23	見太削り	攻击进化	製名
古印 北正	36	鬼火災	hal.	<b>報</b> 名	ア祭・・全道	30	影士文字	\$5.71	をたち・ 男・・
an ur	45	1.を総益	そ	報音	DHR 料理	.41	地走り	光	100名
長角 程正	59	首忻頻蚧	ナ・体口ャ	領市	○ 季素	54	<b>排政</b>	된 7년 ~	是物作 · 專品升
+ 0) 18.2	99	マ 長 切る	£	18 tr	雲湖 村正	85	丁中新月	2	6.9
天界 特正	105	角生ではし	必当のの	節を	(1211)	71	202	場合強化	噴出
16月 1 日	139	政務地一	3-	算书	A.A.	90	经性	自动服务	规划符 经等过许
粉月 10年	148	되도 시	\$ 71+2	報々	EN PE	104	聖月	ž	概 8
40m44 t/)	167	12.43	0.4 6	を称り 五井以中	* 25 U H E	152	800년	是为还元	聯島
石突 선표	198	お風	光	報で	点员 产亚	180	TEH	无	96.15
风度 州江	209	疾风纸儿	经验值费	報子	最职长给最先	190	对民意版	灵力迁元	泉航停 六萬烈日
a 7 水蛭 村正	284	地走り	生命吸收	19 8	10 水水 10正	209	首任規則	7	1000
\$3.45.81	275	B+57	7	報を	照用五数正常	250	番組のツ	見	見飲得 七幕过天
1 7 黎明 村正	333	10000000000000000000000000000000000000	双曲强化	90 S	1、 黄昏 七连	27	SEVEL	中京福工以	<b>基</b> 分
17 優秀 树庄	345	沙国引 5	ž	份七	善及しお正	303	7天浓星	Mar. Van	<b>明</b> :8
+協五ノ幼	369	別风点被	力・性力+5	鬼影传、大连的证务	で通りに正	314	No.4	京なないい	500
1. 一切技 1.五	392	びきニツ	2	現名	利力 排头 村正	325	幻影阳炎	残髪の芍	n a
相差 数字 利亚	416	飞光 夏星	无	据 台	マノ客に正	346	き天に防	2 -3	Be
市特别的日子	427	放 3.70	6 36 4	图 年	平野 村庄	12	産折り	£	報告
4.结刀「小成	4	日日	ž	银台	子段 1 5+	13	1天月ナ	ž	2000
<b>알타 村正</b>	8	飞兵丸锡	攻击强ィ	探音	嘉東 村正	15	富力ご達	炎年減	報告
五雀 村星	30	Yalk	体力+1	W-6	大会部工業	17	星头尺官	21+1	百四份 - 年基次年
*特修村正	33	也为约翰	ž	W-S	海养 代正	19	幻影智光	金取得上升	要々
順月 村正	41	明夜	£	版-8	日春 林正	23	25番	<b>顺</b> 亚" 对化	<b>服</b> 仓
切月 村正	49	飞光月光	£	RR 9	<b>火车切广光</b>	33	並ヶ韓	<b>长天软化</b>	百姓号 專位字
由五甲水闸	65	月/轮	聚塊學化	百延传 一卷过头	炎岛 村正	53	書电	关为还是	概念
王榕 村正	21	546c	2005	限合	1.18岁,村正	70	分身裏折り		聯治
「朝標」付正	97	龙巷	克	現台	行为提行正	78	58	商之放守	要令
正村 R侧	119	飞茶丸链	ž	報告	文字則字	99	星天整星	生命报收	百姓等 四事以外
五村 只容	135	飞天月光	壳	提付	木月 上豆	139	杜鵑	71+2	整仓
舞鳥 料正	180	理問れ	经验值增	報告	排子王	148	天晚 何	为 体力+3	百配传 五高红牙
五八 村正	190	.日岭	充	総位	満元 ド正	15/	P.6	写完年減	<b>整</b> 台
1 1 景电。村正	229	26	*	野世	<b>戸見折り村正</b>	198	一度年 ウラ	元	報治 四数分 个事实分
多刀 美英。附正	250	星头风筝	交力低元	留在 平 4	20	209	参加月ノ轮	現正確保	河政行 个事式名 整治
成果守古行	271	大龙老	过合盛化	百括传 一再工法	血清与行正	264	■第二章 ■1.00m		
<b>手刀 水市 附正</b>	293	地虫	无	<b>影</b> 世	五十 智水 計画	310	元い二日戸	信力+3 表	<b>報池</b>
置称い付正	326	58EU 7	@ # <b>0</b> ()	<b>報告</b>	<b>利ア 白寨 , 行正</b>	322	美地 列		
⇒刀 花彩 村王	350	幻影雷音	压合强化	景名	MAGEL	345	急ケ権	요약단중	各組作・大名 的世美
** 鱼类 对亚	379	夜文の舞	4 出學者	数点			and the second	Conservation .	
直接付料正	389	大日於	者	<b>第</b> 念	世界花れ王	357	置を西注	银塘在企	型冶
里り 月後 村正	430	*82.07	15Data	Wa	京之ヤヤ王	369	超示风华	7.	\$45 \$28
日月宗五	440	月去十七夜	生命吸收	98.8	和力 模花 M正	380	※意 ツ	表面強化	<b>松市</b>
生丸国詞	416	×面目/轮	异常半线	否矩传 - 大石	*** ** *** *** **** **** **** **** **	414	原天智星	双击性化 移動值槽	新さ (数)(3)
	-			が江季	宝刀 白虎 村正		質い発音		
空刀「背龙」村正	463	泉火災	无	報金	空刀 子雀 杯正	496	数数	保力+4 類的消化	野市 銀市
数珠丸振か	507	妖管匹ツ	全条00円	大和魔窟路被	宝力 神风 村正			線形消化 県会選せ	97 t
宝马 克索,特定	570	表叉の舞	力 体力+1		및 P 정신 라고	580	F8 ^		等で を可 <b>検</b> 室期後
世川 黄龙 村庄	590	アおろし	力++	10: 0	大包平	636	疾気延り	异常无效6	を 4種草物化
雙的獲利正	628	抱十文字	必条の刃"	银台	हा क्षेत्र सिद्ध	663	下高在悟	でで収集性も	C distribute

#### 全部魔窟封印地点

如果想将游戏打完美 那么魔窟是必须要 全部挑战的。里面有4把武器 是完成武器图鉴 的必备之物。还有发动夷义不消费灵力的"鸣 神之碎势"。

百濟法师结界時	出版	. /9	切幌子
忍去野分身百体	山椒	LV9	大会 又の 旦
疫病神	尾张	_V16	位の教験
山神乐天狗災	15.五	_V23	打出, 柱
样差ノ炎の虾蟆蛀	美帝	LV29	伊勢の個守り
七人の特	ej	L√36	大和の英語
雪女郎花魁道中	7:30	L/42	乌头の雷药
五三つ町の肝域し	相換	LV47	码子
大頭忍群忍龟部队	伊贺	LV49	忍びの足袋
马奔政治	甲斐	LV50	地北の小田
探生一座の組織	大和	LV57	数珠丸恒次
投稿碑の大百足	伊护	£ √64	大與太允世
天に 升友 地に伏龙	被可	£V71	大包平
鬼児の首種社会	通江	L√78	<b>查</b> 子切安/约_
战国怨贝含战场	信陈	_V85	富山の見药
百鬼後々	伊豆	L-192	境域の観鈴

### 全部隐藏BOSS地点

地南	名称	获得物品
山城右上	器項	隠滅の足族
伊贺右下	大百足	伊万里の大皿
美术右下	規姬	危神の帯
成江右下	小夜	豪島の算造
大和左上	土蛇蛛	七宝の数珠
信宏右下	血狂恩少円	石児の毒語
被司右F	发神	仁王の腕轮
地点	名称	获得物品
相模右下	青坊主	修罗の印
武藏右下	轮入道	一裏ぎの鳴子
<b>阪河右下</b>	雪之法	龙神の笠子
美浓中部	夜鸟	翡翠の句玉
を発布1	ーホただっ	出云の御守り
城右 F	大型	芝神の面
伊势右下	室神	灵悪の牌位
地市	名称	获得物品
伊热左下	激焰丰	ハ形镜

# Hillians is runlelikis

本作的意思多角是,这样正一,而具本历史上等 你决下五剑也都是钱,写且读得关于五剑也是哪边。 说明远,他必须条件,在日本名刘之中,村江的 任一定至在天下五剑之上,他一字的未义是谓即不 "大水中里指特拉到敌大师第三"等为亦正师第 (552) "有误论之数"其实生态实上,村江及一贯 说是由不可分的。

天正七年、與川家康斯广於于二郎回東的五千章 四月京政院山縣相处不和 法者信与信任、認予 無知信息支援田民引持、"月发省家康縣系说山 把信康故理對二保線、九月十五日、信康被漢切原日 東 省信息的原之际、被派遣成为介領人的是服務年 任小规、通用的任金税、非常、"每二人等现不可归在 在在。当信意的重转 二人等十分综合,之及是 是、老信意的理念,后已是法学了。 的女性非常失了的 大种语言。 他并强明起处 "可观场" 使我们这个小 是他的一个人,也决定。 "此时穿其他市间的 当时台南部、常意出土力的心、头脑、穿着中温率外。 中的是都是沙、通明自省改是,突出对立一条。 李明斯图上外面。

如不够不让家族产生了一种莫名的恐惧 发生等等不详的多历。 挖川東康美學村正的例如 对得川東不利。所以下今德川家不能再使用村正的制 新有关于德川家与村上的传说出现。



# 战斗热血依然火热地

PSP的战国BASARA终于如约降临,相信很多人 拿到手后都会为游戏类型的变化感到吃惊 由于采用 了(富达VS)系列的游戏模式、整体系统和演变形了 对战类型。虽然游戏存在这样那样的缺点和不足,但 BASARA还是BASARA, 美型的人设和超华丽的声优永 远是亮点,动听的音乐和歌声伴随下,战斗的结血依然 x 花排燃熔磨!

2C/ATCH DCAN	
	游戏战斗操作
健位	用途
有一個 碗料	角色移动
同方向连续两次	Step将动
	通常技
Δ	圖有技1
×	洪跃
0	切換锁定目标、长接可解除锁定
L× 同时	爆气 发动放极DRIVE模式
L	R/S 性印
R+[]	牵制枝
R+A	固有技2
SELCET	切换原设指令
START	暂停 调出菜单

# 和以前的《VS》系列相同、旅世基本学田2VS2的

战斗规则、双方各 自拥有 条战力槽、显示在画 蓝色为己方, 红色为敌 日有人被击 破就会减去相应的 量,就像格斗游 戏中的体力槽一 样,一方牌力 槽减为零即被 月输, 同时对

力槽是最基本的对战常识、战力槽的多少可以在游戏选 项中调整,不过通常情况下都是以1000为准。

战斗中被击破时减去的敌力措置。与角色自身的 COST有关、比如、一条战力槽总COST为1000、如果 被击破的角色COST为600、那么就只剩下400的战力、 如果下一名被击破的角色COST达到或超过400、就会 输掉,根据COST值 来安排出战配置是最



**布莱的维带**。 本作中每名角色 除了自身的COST外。 装备的武器和防具都 会增加COST值、越

春日的初始COST是320. 好的装备增加的COST越多、甚至 个人就能加到1000 以上、比如全副武装的本多忠胜)、所以可不要以为满 身的高级装备就 定是好事。

# 连接, "津即可形成最基本的连续攻击, 也是大部分

连续技的配点 牵制技则是速度快牵制性强的 医型谱具 或变进接,固有核1和固有核2分别体现角色的个性招 式, 所有的角色都是以这四套模式构成动作, 熟悉他们 各自的特性品质常有必要的。

这个境, 营满后会有一闪的提示, 此时同时按下A口× 德即可爆气进入战极模式,该状态下受到 任何攻击都不会产生硬官、攻击力和 攻击速度都会上升, 同时战级槽级 慢减少,减弱等状态解 除。房动战级模式可 以取消任何攻击动作和 受包硬直、结合强化后的

角色体力槽下方是战损槽、攻击和被攻击都会增加

在对手防御时, 以锁定状态横向Step 移动可让对方出现 无防备的CHANCE 状态, 即兜后攻击, 对手身上出现蓝色的



"CHANCE" 字样,此时攻击会产生比平时更大的会心 伤害,不会仅限 "CHANCE" 字样存在时有效。Step移 动在本作中实用性大威,因为主要都是连续的格斗技为 主、最多也就回避 下飞行道具用。不过忍者角色的空 中Step移动配合。段跳和滑翔还是很有用处的。

本作共分故事模式、任务模式、自由合战模式、通 信对战模式和挑战模式, 开始打"???"的挑战模 式需要完成任务模式的任意一个章节50关才会开启。 故事模式:就是传统的街机模式,每个人都有6个带刷 情的个人关系、中途可以存档或读取。

任务模式 共分茶章、红莲、樱花 个不同的童节 每个 章节分别有50个任务,能加入的同伴也根据章节各不相 同,30个角色分别散布在"个意节中,每个童节10人。 自由合战模式 可自由设置和CPU的对战模式,角色、 场地、时间等都可自由设定。

通信对战模式 和其他玩家的PSP联机对战, 建 + 后、其他玩家加入该房间即可。



提战模式、共分四个 等级的连续战斗模 式, 通过一个等级后 可以选择继续挑战更 难的等级, 常金会额



和体力、代价是会增加该名角色的COST。游戏中绝大 多数角色拥有各自八件武器和 件防具、全部都是在战 前准备的商店中购买 按SE\_CET键进入商店 , 购入 后可以立刻装备、以后能随时更换已有的装备、满足一 定条件额店中就会追加可购买的签备。1-8级武器和1 3级防具开启条件加下

1-8级武器和1-3级防具开启条件

LV1、2武器 初期可购入 完成任意角色普通程度故事模式的第 - /3 瓜器 完成任萧角色普通难度故事模式的第五章 变成任套角包围带布度故事得我的第一章 \_V6武器 完成任實角色图准难度故事模式的第五章 レン7.此器 完成任意角色交物难度故事模式的第一章 \_V8 数器 完成任意角色究级难度故事模式的第五章 合计完成3名角色的故事模式 不時难度 合计完成10名角色的故事模式,不限难度 LV2防具

合计完成20名角色的故事模式



两名主人公提达政宗和真田举村部拥有LV9、LV10 的武器,和LV4、LV5的防具、需要特定条件才会开启, 另外角色的段位需要打自由模式来提升

伊达政宗

1V9世器 任务模式苍穹篇全50个任务全部从完胜扩广通过 C. O. 题 以一以在文一代金、高元、双图模式 并是至今 品度集 LV4防具 使用伊达政宗完成接收模式的全部关卡 LV5.7 株 电联生型命乐的影像操作 不多知识

直田金村

LV9武器 任务模式红蓬篇全50个任务全部。·完整状态通过 2.1. 根据是由文 DA编图《直播图》 直 使变形的形式 LV4防具 任务模式標花篇全50个任务全部以完胜状态通过 EVSDI 使示器电量对充板接收模式的全部产品



游戏 开始菜单中的"各种洗项 中的A 等级、是 决定CUP的智商的,包括敌人和己方NPC。而故事模式 中的难度此择决定敌人的攻击力和体力。任务模式则会 根据各个任务有所不同,敌人的攻防力还会根据你当前 能买到的装备等级产生波动。



游戏中获得的会钱是全游戏内通用的,不分模式、 角色和难度、赚到的转在任何模式下任何角色都可以用。 也就是说在哪里都可以用,所以不用在平赚钱的地点和 手段,找最能敛钱的地方尽情地赚吧、因为高级的武器 防具部层主常主常主常器的。



\_ /3約規

#### 伊达政宗 (奥州等头) 出现条件

牽削技 向正前方案射一个實際,影響快、距离远。 以贯穿一条直线上的敌人,性能很优秀的飞行道具

固有技1 按键一下将敌人挑向空中,之后可接通常技形成选 击,按住挑空后还可自动能跃再把敌人斩下,可以接在通常 技之后使用作为连续技、对被将时模实用

固有技2 启动六爪流模式,政宗会同时拔出六把刀,同时身 上闪菱光。此时攻击段数和攻击范围大增,但不可防御。受 到攻击或过一段时间会恢复为正常模式

独眼龙主要找机会运用强大的六爪流对敌人展开强攻,用攻 势来压倒敌人,启动六爪时对身边敌人有震动效果,六爪时 再按一次固有技2主动改刀会对前方有一次攻击判定。 事具 有一定的护身作用。



# 核 6 佐助 (卷入疾激) 訓訓練

泰制技 扔出一个暗属性的黑球,速度较慢,不过有很强的 追尾性能,實力后可连续发射两个,不错的飞行道具。 国有核1 于星侧向前方划出一个圆量,飞行轨迹上都具有攻

1. 回来时是逆向攻击,很难防御,此招还会把命中 的敌人勾过来,之后能立刻施展连续按进行追击。 國有核2 朝地上扔个烟雾弹后融身,顺身时数人无法锁定佐助,但还是可以攻击到,隐身维持三秒。可无限连续使用:

**黎子的鄭蘭等在那把仲雅自和的回路**順上。 因为希达可判

兼者在皇面就是接打的份。二段第的空中攻击也很实用。 m:古空中原用在天上飞来《主会记》《北京关策》不管是进 攻还是逐鹏都很轻松。



秦制技 以抛物纸形式对敌人扔出一个火球 速度银快 而 且因为是她物线、能隔着障碍物射击敌人。这招有很强的对 空性能。

■有技1 放人连续突割、最后一市会将对方打运、一般接在 通常技之后使用。奥剌过程中如果敌人死掉金胄动装向换目 称、幸村的主力技

固有技2 名曰 火焰车 快速旋转两把枪进行猛烈的火焰 乱舞。可连打楼增加连击数、非常责快、伤害也极高。不过 起手动作慢、客易被打断

日本第一强兵的实力是不用怀疑的,依靠快速流畅的通常技 和固有技1就可以吃遍大多数数人,服有技2在正面对抗 用,太容易被打断,在敌人非锁定时用来偷袭还是不错的



## 武田信玄(故神霸王)

牽制推 火焰拳向前突进击打,有效距离不长,攻击力较高。可 以同时打范围内的多个输入。可以接在通常技后或做突袭使。 ■有技1 大斧子向前纵向劈击,有吹飞效果,连按两次会逢加 记本参打有对方打飞。埃西方高范围大,不过出手速度略慢 **国有效2** 原地管力后恢道四转攻击,长按键即可一直管力,直 到身体发光后再松开,回转次数能达到最多,因为需要准备时 耐 没法作为连续技术用。常力时也不能动,被打断非常正确。 · 通力量整的,据式都大开大会,随便押几下被能 第一十人,通常技能会更有"大"并杀兵不错,遇强冷时 1000年,但为国际,"子等运费"等于复度技



#### 前田庆次(绚丽桑和)

牽制技 向前发出一个龙卷风的飞行道具、速度不算快、不 过龙卷是沿着5型旋转着向敌人飞去的。有一定欺骗性。 敌将很实用。

固有技1 武器快速旋转后模斩一下将敌人打飞出去,进打蒙 会增加旋转火载、提新有极大的攻击范围、敌人多时不连打 直接出横斩更实用一些。

固有技2 架起大棍子朝眼前一次猛拍。可能从 原对原达 范围也不小,并会把对手吹飞,但出手慢,蓄力过程中不能 动,容易被对手破掉,找机会用来摸奖还不锈。

的通常技就可以了,牵制技的龙卷风对敌将银有效果。命中享领 高、模类的固有技2可以在对手做地时能力,起身后毫一样子即可。



#### 春日 (月下为ほ)

山田本井

牽制技 发射一个远距离射程的光球,成力不高但具有一定的 道尼牧果,射達也很快,不管是媒护同伴还是李帆新演实用 圖者查引,表似构编等那的何立旋神陽,连5可以增加是 数、有效距离转增。一般当你置常该师 害易被敌同伴打断。

国有技2 用铜丝把敌人拥在原地,另其不能行动,连打镰还 可提供相对方数性。 医方面 四起手模 水光板容易闪灯 发此招时春日也不能动,很容易被反击。

春日量大的优点就是她的重度。身为思春行动遍度和欢讯速 度基据快,二段裝配合空中Step和空中滑幣,可以从青埠在 至中國开对通政治、用其不能導列的反響于學數化中、地面



#### 上杉谦信(神速を将)

李朝按 向前来进一段走离是合新 很像一闪,用刀并不易,但适 度模快,一条线上的人都被切到,可以一块在通常技之后使用。 固有接1 快速回转连续新 之后接到一英击飞靴人 连打键 可增加回转次数,通常技之后的主力连续技、扫兵杀将而不 锑,回转时如果敌人死评还会自动转换衡定目#

固有技2 向前方120度左右提出一排冰柱、复命中的对于全 被冻结一段时间,和北条老头不同的是收招很快,对于赤结 后可以随便上去次,不过这招客个友动的POSS,起手有些慢。 对比有敌武田,上杉军神算是速度型走于,各种招式收挡舞 很快,用快速浸渍的新杀将对于压制。连续找主要用圆 冰块可以作为中能高季剂 只要朱住了戴上去数不用客



#### 今川义元(建张声频)

牵剔按 用扁子发射一个光模性光弹。和其他角色光弹没什么 区到 射速快,有一定追尾能力,对今川来说是重要的牵制招点。 固有技1 边幔着加油边拿扇子装舞,有彩虹一样的华丽效 果,则看很傻,对近身攻击和护身效果都不错的。也算是此

■有技2 将扇子横向飞出去。被命中的敌人会浮空、射視比 **数**沅、直接射起手也比较快。可言力使自子巨大化。初出后 文击范围会增大,此招主要用于远处牵制和偷窃

今川大線的实力并不像他外貌那样豪,请常技虽然弱,既没 攻唐汉泉兆爾) 但可以接性能不错的固有接),五颜六色的 南宁能同时杀伤范度内的多个敌人,初身子和光球起于都很 快、用好了能域死对于



#### 片色小十郎(1 叫又供)

李制技 刀尖闪着雷电快速向前衰制。速度很快、夹进距离不长 固有技1 斜向大范围横折,之后可派生两段,连打可接一次 纵向新将对手软飞,长按键可自动跳起把对方击著在地,两

种诞生可根据情况自由使用。 国有技2 启动 无月极杀 模式 发动时有一道营电护身 发 动后通常技会发生变化,范围略有上升,段数也会增加,受到攻 击级一定时间后解除 主动解除时会评据 一次快速的 內斯 片仓小十部平时的通常技数码、张圆小、不过可被强力 ち技 实力可以保证、启动根条模式所买力略有提升 作也等酷 但被砍到就会解除这点很不美 主要还是要靠性



#### 本多忠胜《战国最强》

牽觸技 架起大枪向前突进 攻击距离和有效范围要很大 对直线有贯通效果,被人更高较远时用来快速接近敌人,属

或有技1 架起双肩的两管加农炮进行炮击,攻击距离很远 但对近距离没效果 长按警查力能连续三段炮击 单发炮击 后再按键还可追加攻击,是远处敌人的噩梦

固有技2 放出数个浮游地(7) 固绕在身体周围, 之后通常 

真时就可以挥枪压制,远近枪炮用好了此人(利2)就是无数的。



#### 风魔小太郎《疾风知》

牽制技 旋转着两把刀向前突进 威力不高 途度损快 可 以快速接近敌人。 击中敌人可以将之吹飞。 可以连在诚常技

**固有技1** 双刀将敌人打到半空中 之后可禁起进行连续技 长按键可自动绝对方打回地面。一般来说用于空中连段的起 始招敬、作为排空技性能不错

■有技2 扔出一把大型的手里刺回转攻击,被击中的敌人会 

风魔比其他忍者角色更注重空中战斗,二段跳和5 空性能,在空中连续斩杀既高效又安全,总之就是两个字空战。



## 德川家康(鳳凰桜現)

李制技 发射一个雷馬性雷球,对程远射速快,起于速度也快

很好的原坛程系飞行游具,只能单发,也能连在通常技之后。 固有技1 用枪将对手抓空,连续按可跳起追打,共两连击

起手快收招也快、破绽较小、相对威力也不是很大 在通常技之后使用、简单实用的技巧。 国有技2 直线突刺攻击 连续按键金派生后面的追加技 连

续回转新后将对方换空,之后跳起乱舞,最后一击打飞,起 始的突刺起于很快,可以接在通常技后作为主力连续转 之人。 と他的本多高达、第川本人是大众化许多了<u>各种招数</u>都 平平常常没什么特点 多为简单实用美的,成力量太的而有 技2可以接在通常被后来连段 倒是很不错的 不过还,续



#### 北条氏政(と成例数)

不过射程很短,只能用紫中距离孝制,也可以连在通常技之后 国有技1 武器回转几次后放出一堆巨大的冰块,命中的敌人会 被冻结不能行动,之后爆炸、范围和威力都很不错,不过如果没 打中硬直会非常人,差套动作中人都是站在原地、容易被反击。 国有技2 给自己吃大力丸,北条老爷子平时各种动作都会有 端气的硬重动作,发动后这些硬重都会消失。就像恢复青春一样,这时动作自然会灵敏很多,而且吃大力丸时也有攻击判定。 海常情况下老爷子很难用,主要是各种动作硬直都太明显。 不过吃了大力丸后就好用银多了,有效时间内尽可能的进攻 国有技1用来连段效果不是特好 好在通常技术服还可 以、起手会占一定优势。



## 织田信长(征天晚))

李朝技 用手中的火枪射击 射出一个暗展性黑球 速度慢

但這尾性強,远距萬压則效果不错。 圖有技1 大使风用力模型,范围约为前方 80度 出手也很

快,能接在通常技后,非常实际,不过收招硬直很大,被散 将防住居很容易被反击

固有抗2 启动度化状态。信长的刀会闪现妖气一样的红光。此 文市力和攻击段数都会上升,直着杀人数增加信长身上还会 2红色的魂魄,或数量速多攻击力放会越高,此状态不可妨害。 无愧于第六天魔王 实用度和魄力都稳定,平时开魔化后用 通常技和固有技1演兵。同时积攢红魂、杀将时就可以一

#### 明智光秀(冷顺下眦)

李朝技》按一次可发射一个海黑性黑球、接往害为可同时发射而作,速度慢起尾性强。两发同时出帝制力丰富高。 間有技1 两把镰刀同时向前斩杀,范围比较大,不会击局截 人,连续按两次会追加双镰砸地的动作,可以将对手吹 不过抗量没有第一下大,要范围的话只出第一下即 国有技2 李剌一下后抓住对手最血,分两段补充自己的体力 此招出手很快,可以接在通常技之后使用,最直过程中完全不 能动,在单挑敌将时非常实用,兼顾攻击和回复的无赖招舞 



#### 森兰力(\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**泰僧技** 解剖射出一个雷星性的雷球。 言为运用违法师

新建模化,元品配任。 起于有些慢、主要这篇图制市用。 圖有数1 实达后把对于打到天上,连续按键会建筑对半空的 输入追加连续射击。之后一前结束,射击时原地不动。 最后 一击对身边的敌人有权,以来,有一定护身作用。

国有技2 杂起长马射出一尖巨大的箭,起手非常慢 周围的敌人都会有伤害,远距离强攻或援护同伴都很不错。 兰丸小姓属于远近皆能的类型, 近身攻击速度快, 破绽, 穿接于敌人中间领是更活。远距离时就用牵制技和固有技 



#### 市(如妖言墓)

牽觸技 甩出一个暗馬性的黑球、破慢地飞向敌人,速度骤慢,但 達尾性极強,不用Sing的话標準闪开。但能量优秀的牽制技之 國有技1 优雅华丽地把献人打到空中。之后可随便被招,连

打仗还会有追加攻击,最后一击能把对方打运,速度快范围 也很大,接在通常技后面是很实用的连续技

围有技2 在正前方的地面伸出几只黑手,搁住敌人后抵进地 下然后输出来,有吸血效果。 後處身的 招、动作过程中市 竞全不能动。直到最后特赦人路出来为止, 市用的长兵器。 波击范围人的通常技能制度。

技1能打出既华丽又流畅的连续技, 固有技2硬直超大



#### 丰臣秀吉 (製製成金)

泰蘭並 原地區等 有不循地。全对区居产生于龙克理的冲击

・ 連 文本市圏为200度 を打中会(地)、近身用米製圏放果不信 ■有談1 単 ・ 成人、復行、保証等点ができます。 ・ 対象不可 ・ 対象を表する。 ・ 大変に使用・実施する。 能增加拖行距离,提升伤害

4.162 双字抓住職人尼菲花火生 古 大利用技 祥 ※ 到其他敌人,不过起手较慢。

太陽先生就是一个美吉尔夫的翻版,基本战术就是围绕着成 强大的松技来进行,模堆概念来个三连老坐胜过打好几套 ● 不动务者的投技对少数敌人无效,比如本多思胜和鬼



#### 浅井长政(高文下)

牽制技 向敌人发射一个黄色光球,速度铁铁,而且对上了 方向的射角很广、判定值得信赖、就是收招速度有点慢 固有技1 十文字纸,会格敌人打浮空。连打量还会接上 推掌,不过他们时机不太好學課。東京也清楚後,主義是在

通常技之后使用 用来增加伤害 固有核2 海出一个POSS 之后武器的性能一定时间强化 此射攻击力和攻击范围都会增加,受到攻击射或过段时间后 效果解除, 发动时有需的

浅井的用法和伊达政宗相似,同样是找机会强化自身能力展 开强攻。不过并没有伊达郑祥明显,平时主要还是用通常技 配合固有技! 特以性能优秀的牵制技术主攻 男外他的空 中三角很特殊。用来卖業不够



#### 竹中半兵卫(老列隔端)

innere

**查相核**、染料:小脑里性基础、速度锂、造尾性能量。同样 是远距离影护同样曼好的手段。和其他人的黑珠没什么不同。 图有技术,未参加他内里光度是一样高级环境、改造和成功 都很可见。对50岁左右的敌人都有效,单独使用或推在温度

国有缺2 绘画多加强化效果、精要长技物等。 松开脚可发源。此时拿到的手会辘辘黑色的火焰。一定时间内 天才军师-- 点也没有军师的样子: 测是更像个王牌条手 大 范围的通常技加上闪电光速拳就可以吃道天下,既有范围又 有速度,黑火强化后伤害更是恐怖,唯一不足的就是固有技 2启动速度太慢」



#### 浓姬(雞話无足)

牽制技 射出拋物线轨迹的火球 同样可以通过障碍物打击敵 人,不同于真田的是,浓缩的火球可以曾力后两连发,更为实易 固有找1 架起大型的格林机关检射法、射程相当远、射击时 可以用方向參吉由调整射击角度进行扫射、连续按键可以无 展连续射击,只不过每枝子都要上一下子弹,产生空挡。 固有核2 架起大型的火箭炮进行炮击 特别的是精弹会沿着 地下射向致人,在对方剪下爆炸将之吹飞、准备动作中可以 另方向被调整射击消费、拖弹的射程有一定限制。 以是拿两把手枪射击。美国上兴对证务有政击判定。基础技 也就通常技能用,至于机枪和火炬还是拉远距离得到。



#### 松《海水源》

中国基础

李鹤被。李御灵真性的龙卷灵达有对 也是S型称进,出于速度很快,即使近距离时也能当偷袭用 個有技1 用推刀的刀柄连续突刺,之两大范围横折击飞。 打可增3 则的次数。可这在直带技术后领用。不 可用作太范围扫兵技,突刺中全自动换锁定目标

■有技2 三段召唤技,长按御書力,法阵颜色会依次循环变 化、根据颜色来决定省映解种物物、颜色沟道、棕色沟南只 領地的個觀;紅色附为一头票。應有浮空效果,后两种会饮了 正統的雅刀女等。指式都很容易、蒙顯攻击范围和显活性 (秦)的数量召唤动的攻击的三教技、利用三种动物。5 时的 为2公上第14多集化第一



#### 前田利家(桑城區級)

奉制裁 結長一个與兩性火球 呈端物能状的对于 1去,可以建 过春期等或古效人 射速弹铁 不过不能并发 远距离牵削用。 國有被1 朱慈海强地将对手浮空。之后对李空的对于连续突 到,握后一位打飞,也看相当高。连订梁可增加契则的回放。 接在选带技态或单独使自然可以

在在海市北京水平级地市。 那有效一一户口服。一只周的时间,与后来来来自中心 对空,和松的建攻动力向上对相反,前向的商金的中于155束。更 对定场活动。让车车是未是有度处的标字件是。场际 既然也是长兵器,双也深望自然也小下了,即是两有股份 在效量之效整计图经检验,但需率非对于的位置。还是 第次也比较实用。是得对于7位来,对付额效效值也不能 维尔士、公司等



#### 本院寺显如(信財成皇)

李朝性 双侧表色的飞展,在距离实现。但此几十四,同时可能 防效率,对而以本态也。有全点此前间外。可是在直看在见 一個有數,用自己的另外也是国际文态。 尼油安全自动和后侧 心目来,无法"国政场"的。 不过打死敌人后会"自然自然 还报车"。 60%素,《自然自然无法绝观》。 图有数:如自己没有强而的外力,全身会此外心。及来力 为实态而完全的之类,但是有关,以来可



#### 毛利元就(施山物料) \*\*\*\*\*\*\*

**李制技** 发射一个光层性的光球。出手快弹速快,有一定造 尾性能,发射一次局有些硬直。不适合连续发射,这距离全 制度的

■有技1 特能刀连续回接切击对于 之后一击打飞。连打管 可增加回转次数。范围并不大、打死敌人后不会自动条项目 标、可以连在通常技后做主力连续技。

國有技工划出一个光層化方傳達。或時的成人經会演文 光層金指揮一段时间或被違人或對百元失。发出一个后可连 接受對第二个,模提长接触的时间会次定果期的印度位置 毛利的等制度力非常好。随有起行分是可以保入就出转几个 限度在原植上会形成和好的網等影响作用。之后被可以找交 除廣本的平。再加上性能使养的成果。等同都在超速合



#### 伊月(京港)

奉創技 发出外外的一样冰柱四向效人 无应海浆果 视到数人后就会消失 起手铁 可進发 用煅率制妆效果不强。 固有线、用大條子把对手指的举定 之后可接通常技、长续 键会有选和技、挑到学空核对于镰回地前,威力不小,接在

清常技质或是单独来用都是很实用的超式。 图有接2 将维子像回旋罐一样扔出去。出于时间 5回来时都 有攻击划定。一般能够中间次。飞圆来时是空间列之一一管 力增大攻击范围。此报信不管力都不会击割极大 专其一大幅元帝组合还真不是着的。 温光维度 合用有效 或有

一个、方面與对於資本學的、通常提供合同所提供的 力度又有效限。小姑娘本身速度也很更多。回數學作为反程 政由相当实历。可以在號子「回來財齡机」上去馬編对手一逆 向利克基本上領域的報告。



#### 长宗我部元亲(天表无缝) \*\*\*\*

牵制按 协出一个炎属性的火炸,为勤物技效益,可以被过 防塌物打印列中,就程不是很远,成为高可,中距离率制力。 固有按 即率 连轮像冲浪,将中建攻击,冲刺距离极远,按 整跃键可主动议招。起手动作和收拾动作都有值级的攻击力。 不过中集中键定无效。方向不太好控制。

国有於 放出一个高原是住时子,第中中的从入海全田归失 主行动能力,并是现 "CHAVC" 状态。此时改在金边成员 当大约的第一边场际的,成功安住在投资重约的高级产。 设置看设施长,实际道常技术一下编版功能设施,是参与引 ,主要还是设备中国条件的手段下,但是可以 可能力入长国来设计。连接任规则: 传着公男比喻成功是 平分周平高级也不够。



#### 扎比(南遊我遊)

世現事件 作月通史 级发射两次。

李朝教 采润两门火炮都远处发射 法审查力。远域发射而次。 显然物线域的火速能被过酸两种广动并。还解析立该不在。 随有数1 抱着两门火炮边图火边向前飞行突进,接触到敌人 运会转之吹飞时时飞行停止。在没接触到敌人时飞行更用相 运送 可以快速接近敌人或解除锁定而光速速即

國有62 参紀一个木偶像校準一样抗出去,射能音符云、射 產也非常快、有一定得等性能、命中库有導成效果、沒對的 可以當力、虽然不会增加減力,但需力的有環境诱导。 多外的招式就是極界、近身技不强、主要是远级射击力三 年制技和固有核2可以安稳地躺在远处玩射击战、敌人需近

专制技和固有技2可以安稳地解在远处玩射击战、敌人震迎 「蛤屑固有技)来逃跑拉开距离 之后继续远程衰 玩好了 "吃团丸对手。



#### 岛津义弘《 美家》

華朝徒 他刀克法博向斩杀 及远距离不长 速度轰快 突近过 程中也有列定 编别的战人都会被吹飞 还算不错的突腾投巧。 团有技1 快速的斜向斩,将对方打至将空,出招收招都很快。 快。打飞时于后还可继续用这招连续禁空,不过没有任何后 续派生技,用通常技来连段好了。

區有稅之 海毒动作服然的大为海炎、小切的澳 澳力场大 且 时下的资理也不为、但是准备特定或让还 西瓜雷毒性 身体出蓝黑形才会有一些钢体效果,准备中可以预测等的。 别诸高速准书子的为[限集]、借常改是服务局等,还面换入 是配合资料效 初春美技美美观方面。他,因其它使得效 接受效、动作大概,俱亦用一下中地入还行。而健主效 还是算了死。



#### 宫本武藏《宋成》

學解核 建酸奶两个名头当只行理是 無效技权 可度过薄 排物,不过效制距离后应应的 点分什么切寻性。由中那不高。 图集核1 第四大规矩图转标第 2 在部分书章。 2 由于 可增加接触转次起。 化寻性、 松阳磁性、 可令为通常长期的 三力连续 2 计算能和对方操作报记。 "理就定数许同件的问。" 版的分类, 对重能和对方操作报记。 "是就定数许同件的问。" 助效果, 需要按键一下方, 千米上后即可变起。 第 力由可 以自由排动。 不是那一般的产生未发生的变形。

大一刀流的剑是到了这里实力却称不上一流。那别技大家。 因有技工算好用, 續飞后不适合基本。 多人战时比较有用, 缩有技2比较美貌应用时机。在对方防御时间下方到是有些 压钢作用。



#### 【建立属于自己的"家族

你的目标是成为一名位列黑手党世界巅峰位置的微父。流见过电影要马龙·白兰度 没事就带着一票小弟提刀出法涨灭吗?没宴颠!那是古惠仔,当然、这毕竟只是游 戏,不可能让你是在沙发上哪个白兰地说两句话就让对头们烟消云散了,砍砍杀杀 总是有的,但要继续为一名被父,建立属于自己的家族是必须的。用唯中国的话说。

就是"打造一个属于自己的领导班子"。 家族(Family),是一个美似金字塔的树枝结构,游戏中玩家的家族成员包括自 一共有8人,除了身为老大的自己之外,地位仅次于你的是总题问【Consigliere】还



缚,此人的地位用西方的话来讲叫做铅笺 团, 用中国的话来讲就叫狗头寒师, 总额 何是不会参于到第一线操刀子砍人的。他 平常都呆在你的基地中,虽说是个文官, 有时候想出来的点子都可谓极其阴险恶毒。 你会在剽情故事中深刻感受到这一点。次 一级的是头号心脏 (Underboss) ,可以逐

解咸你的打手总头目,其地位仅次于你和总顺问。头号心藏直属领导两名高级打手 (Capo) ,高級打手又各直集領导而名首通打手 (Soldier) ,普通打手用于最底層

基本上就是冲锋在第一线的角色了。

简而言之,你在家族中的手下一共可以有1个总额问、1个头号心藏、2个高级打 手和4个普通打手。不过不同家族的规模有所区别,比如你对头的家族规模可能比你 的小,也可能比你的大——大部分情况下是后者。虽然规模不同,但分级结构都是 -祥的、除了他们没有狗头军师——由此可见、"知识就是力量"实乃全玉丧害。另 外,家族成员的聚量是随着副俯逐渐开启的,并不是一上来就能全招满。

## Part2没两把刷子也想混黑社会?

21世纪最宝贵的是什么 人才 混黑社会更是如此。不要以为是个人就能 混黑社会。连名字都没有的杂鱼甲、地灰乙不是我们要招揽的对象 那样的角色 链络是用来给你看家护院的 一百快钱 天 赶上便宜的时候还能打个折。我们要 的,是各领域的专家级人物 只有这样的角色才有资格加入你的家族。在游戏中 + 要有5种专业人才

Arsonist、纵火犯 战斗力器所有人中最高的 精通各种枪械 没事尤其爱往

敌人地里扔个自则气油箱什么的, 冲锋陷阵必备之良才。

Demolition / 爆破专家 看名字就知道是玩炸弹的高手。游戏中许多特定的东 东,包括车辆 墙壁、大门等都可以让他们去炸掉,找到合适的地点,甚至能将整 个大楼都对成碎片。

Safecracker 保险箱大盗 窃贼、高科技窃贼、没有他们破解不了的密码锁。 任何用密码锁锁住的装置, 都可以用他们轻易破解开。

Eng.neer 机械师 他们的特技就在于可以剪断特定的铁丝网以及破坏建筑 物的电源和照明系统。

Medic 集數值 好职业啊 砍人必备。玩到中后期 拆入场子时双方抢战的规模 只能用社现来形容。统个把人简直是家常便饭 有急救师在的话 只要在Survivar的时限 2内就可以当场复活。不过 如果是直接给人爆火的话 就当场复活不能了。

以上各职业的人才都擅长各种场合下的战斗,只不过在此基础之上还精通 各自特长而已、千万不要以为玩开锁的就不懂砍人了。

#### **23**双拳难敌四手, 恶虎也怕群

前面已经说过了,这不是个能让你逼英维的游戏,去砍人时一定要带上自己的小弟 在游戏中被时跟随在你身边的小弟成员被除为"Crew",基本上可以理解成行动小队。 小队成员最多只能有3名,但你可以赚时通过家族管理界要来调整小队的成员。而 這些調整是在瞬间完成的。例如当你需要进行爆破而小队里又没有爆破专家时,就可 以临时将家族里的爆破专家调到小队要来,而他们马上就会出现在你身旁(传说中 的瞬间移动? ),又或是战斗中有小弟拴掉了,也可以用此法额时补充生力军。

行提升、例如将普通打手升级成高级打手 在提拔的时候还可以让他们再学会一个新 的专长、同时提拔后他们的体力以及其他 能力也会有较大提升。此外,还可以通过 "Unpgrade" 来提升其各项技能以及学习新 枪械的使用、更换服装等等。



你的手下如果在藏斗中死亡且没有当场救治的话就会自动进入医院治疗 棚要花費一定时间(数个小时)才能康复。假如你家族成员已满又想收新人入伙的 话,是无法直接开除现有成员的,正确就法如下。将规聚废除的现有成员打上死亡 标记(Mank for Danah),之后带施崇藏斗并让其死亡,这样他就无法去医院复活了。

#### art4 学习高级技巧,提升业务水平

技巧,以提升自己的战斗能力与生存能力,当然,学习是需要花银子的

sea-th	提高玩家受伤后回血的速度
ufv va	进入颓死状态后可以希留在战场的时间
Marksmen	,提高射击精准度 尤其是爆头率
andgun Accuracy	提升使用手抢射击时的精准度
Heavy Wespon Accuracy	提升使用重式器射击时的精准度
Ready Weapon	更换弹夹的透度
v ce Crp	抓住敌人的时间更久
BackHand Attack	提升使手或是持被攻击力
BlackHand Deffence	提升徒年或是持被防御力
Extortion Exper-	拷可敌人效率更高
Nech inop	16 12 lbs 10 15 1

#### 1715 通吃黑白两道,这才是成功人士

港黑社会自然免不了差天顾警察打交道了,你与对头抢地盘时的抢战会引来警察 在街上没事抢个车、杀个人也会引来警察。虽然本作没有像GTA那样直接在屏幕上标 明黑于几星通缉状态,但其实游戏中是由默认设定的,根据你所犯罪行的严重程度,出 动的警力也会有明显区别。小规模的警察还可以直接用果力解决问题、大规模的情 况下就只能夹着尾巴乞求逃出生天了。

不过你可以通过各种手段与警察以及 政府高层人员建立联系, 这样他们就会在 适当的时候放你一场甚至直接帮助你, 边

里介绍一些常用手段。 首先是直接行贿 (Back Pocket), 这 个需要直接去警察局附近或是政府机关里



记,这就代表其是可贿赂的,与其交谈并 对还是赶紧跑路的好。 海斯即可:其次是互相帮助(Compt Officials),在地图上标记有取号标记的地 旅館有各种養髮、联邦採员或是政府人员,与他们交谈也可以接受各种任务,而成 功完成任务的报酬也最为不错。比如当你与对手枪战惊动警察时,他们就不会来追 媒体、外面有的警察还会主动帮助你这一方,有的报酬是直接逮捕你对头家族的族 长一天,在这一天里你去抢夺其地盘的话就会轻松许多等等

景开始对你没有自己的地震,必须从其他家族手中进行给夺,每个地盘都有提 表不畅的护卫、冷夺的灾害在于找到此处的管理者,但是在此之前往往帮先经历 场影战。找到管理者后按Y做与其对话要求接管此处,但能是上小头员的又有哪一个 是善茬,虽然不支于助手反抗吧,但口头宁死不从一番外带损你几句还是肯定的。 此對需要將接之、注意千万不能打死了,等小头面打死或是直接炸掉養个建筑都无 法接管该地区,且得一大后才能重开张。

**那等右上方有条** 每接他几争该糖就会上涨,等糖变缘后再与其交谈就会展 - 般情况下 的比男的更害易威廉。获得地最后需要雇佣一定数量的护卫 远被其他势力抢走。每个护卫每天的工钱是一百大洋,其他势力攻击你时还可

養減無己家族中的成员去防守、成功率会提高不少。

另外,直过做分支任务来明确则系对方手下的"kill condition"(有的条件是在保 除精囊 是非常有用的。对手发动攻击往往是由其家族成员率领的,直接干掉这 坐家族风囊的话,可以朝皇附属其进攻和防守能力。杀得越多、效果越明里。所以 先杀掉部分其家族成员事集中力量抢夺地盘更加有效。需要说明的是,必须严格遵 守期杀条件杀死目标才算成功,此时会有专门的提示,否则就算剩杀失败。

#### 做个"助人为乐"的坏蛋

游戏中你既可以主线流程为主,也可以没事满大街嘛逛。在街上存在着大量的分 支任务。其中委托人头上是取号的分支任务是比较重要的,接受并完成他们的任务后 就会获得对手常族成员(Manurade)的前杀条件,委托人头上是金钱标记的分支任务 则是获取金钱或一些短期特殊能力的,分支任务主要有四种、各自有不同的完成条件

Beatdown 数划)	简而言之 就是将目标胜模 頓 注意千万别打列	も了 只要哈
	他几拳等任务成功的提示即可 打死目标的话则	用算头致。
Contract k ng 刺茶;	很简单 使用你喜欢的任何难径 将目标人物	自杀死
Burgary (盗窃)	抢劫特定的目标 这种任务必须带上有窃贼特	9长的小弟
Sabotage 破坏!	带上 票、弟去目标地点大肆打砸墙 番	定吸坏
	and the state of the	

#### 行业垄断的特殊奖励

**注行业,例如赌博、色销、贩毒等等。如果我们能将某家旅序中某**法 都接管的话,还会有特殊美丽,这种美丽被成为 "Crime Rings" 来当特殊美丽。 非常有用的,例如防弹衣、收入翻倍等等,所以在抢夺地盘时应该一个行业一

and the state of t	
ambling (賭博	使用枪支战 4 时杀疗力翻倍。
Damond Smugguing (珠宝	获得防弹衣 枪战时受伤减半
Adu t Entertainment (色情娱乐)	雇佣护卫的花费降低
* ostitution (英温)	获得图套 使手攻击力翻倍
Rugs (版章)	毒岛交易收入额倍。
Tenstruction 運賃)	被炸过的建筑修复速度加快
- Rinora 電人是私	打茶 1.产户资格库各量

#### 抢银行,发家致富的捷径

抢劫银行的正规流程如下,进入银行 大门,进入柜台内的区域,警铃大作,先 带领小弟们干掉银行里的保安,打开金库 和保險籍、将金庫内大把的領子洗劫干净 后成功建高警察的追饋回到己方的家中或 是安全点 (Safehouse)。

「成为教父之路、注定要沾满血脏

操作"看上去银简单。 上难度侵高!

要知道、虽然银行不属于任何黑手党势力、但你抢银行意米的警察简直如蝗虫 一量,可以设输银行就意味着被五星通缉,一出门就是满大街的曹崇和警车,绝对 的枪林弹雨,你会在极短的时间内就被干掉,两手空空。所以,要想将抢银行这种 蒙富捷径作为每日的必修课、就必须掌握好以下几个技巧。

首先,你不必进入保行内部,仔细观察保行外面的塘塘,在全岸所处位置的塘塘上 余有攀缘, 可以直接从外面进行展驶。 其次, 正式统帅前先弄辆东停在爆破点旁边并熟 记回安全点的新线。第三、抢银行你只需要带上爆破专家和窃贼这两个职业的小弟、爆 破专家进行爆破、窃贼打开保险箱、抢劫完毕后马上将他们从小队中移走,这样就不会 被毒毒打死了。第四 原籍读出来后马上驾驶事先准备轻的车辆资率安全点 进屋 书话:

※入事改后需要先何事一个人物、副结后与目标人物对话、之后又是剧情 要护送家族族长成功造高,此时可以学习一祭基本操作,最后关头族长被狙击手杀死。 ·晃N年过去了,现在的你需要开始着手建立桌子自己的家族。在基地里招一个 建议选择特性为集火犯那个、初期最需要的是战斗力。了解完财政系统后带

着新招的手下出门,X被是招呼其过来,B被是指定目标地点。从Carmina手下成功抢 夺地量后出去与Frank对话,再她到几处地量后接到电话,国家施基地与Michael对话 之后增加一个普通打手名额、去目标公园内可以找到爆破专家、完成第一个行业垄断 (Crime Rings),这里需要去房子后面炸塘才能进入,搞定后获得参套作为奖励。出门后接电

话,去安全点(Safehousa)参加会议,该完出门找头上有惊叹号的人接任务可获得"kill ,完成后可以得到对头手下Credi的刺杀条件,用毒壶的线将其勒死

完成后接到对方施长Carmine的会面邀请、诸如是个国省,之后需要一路突破管察约 追捕,最后回到自己的安全点。接电话后再见Michael,决定正式宣战,可据收第3名小 第。将Carmine的产业全接管后接到Michael的电话,前往Carmine的基地(Compound),全 部類決掉尼在屋内裡下炸弹并在30秒內追詢。得底接號Carrina家族,纽约暂时归休所有了。

接到电话后去机场买票全佛罗里达(Florida),叛达后乘车前往会见Kyman Roth。接 任务营业Rosh被绑架的兄弟,目标地点是个3层的建筑、学会暗杀、3楼一上去就要用 AK连续射击将看守者杀死,否则他会杀死人联导致任务失败。编定后floth会在佛罗里 达送你一套安全点住宅,现在可提升一个小弟当高级打手了。

之后有數天时间攻击本地其他两大家族的产业,建议先完成珠宝连锁获取防弹 水。數天后接到Rath电话,见面后可以收第4个小单了。接着是一连串对话。拷问机场



造么好拿的…

附近要工的带头人并杀死幕后黑手 Alajandro。回纽约见Michael,与Tom对话 并邀请他担任总顾问,要见Rose需要再成 一場,与其对话后接任务去联邦大厦维验 证据。证据在大意内左侧的小屋中,带要带 上窃贼,窃取前兼好先贿赂楼内的警察。 完成后回去先后找Rose与Tom对话

被着去与参议员Goory面谈,达成协议、以25%的提成换取他的加盟,然而黑铁岂是 ·一串对话后决定飞往佛罗里达与Mangona家族结盟、注意抵达后要先 e在机场2接与Michael该话,与Mangona结盟后,进一步的任务就是称霸佛罗里达了,之 后,还有赌城拉斯维加斯以及后院起火的细约等着你去一统天下……

# 中国玩家感动系列!!

在今年GDC大会上。MGS系列生父小岛务夫被授予终生或就奖。这就是对小岛制作实力的奖励,也是对MGS系列 **麦辰的充分肯定。由于对电影的热爱,合金装备系列一直以性能最强的主机为目标平台。许多电影中的元素等被运用** 送来,特别是近几作中,由于主机性能的大幅提升,这种感觉更为明显。合金装备系列可以说是潜入游戏的鼻狸。他 宣是本美型作品中的接線代表。普几何时,小島的全盆洗手让人以为MGS系列障等完確,依護斯內克的故事或许已



完结,合金装备的传奇还等继续。

条鱼流成河的装窄通道,士兵们临死前来厉的嚎叫,明明只 得知的几段联动仿佛用了什么。在打开第唐门的瞬间。手心已经 被汗達进——这是MGS1中斯内克与被改造成生化忍者的友张再次会 面前的场景,至今仍然让人记忆犹新。

量终与Liquid驾驶的Metal Gaar REX決論、友福再次出現。一大一 发现与REX的决战在激烈中递着一股决绝,像死的妄想,最后每 时自己将REX的护翼发生强接级。别了、让人尊敬的成士!



猎狐犬的最强战士 被斯内克尊为师长的灰狐 在最后的决战中 我回作为战士的尊严

← ↑ 灰狐在MGI代中是服韧潜入世外供 源的战士, 在被俘后为斯内克所教, 在 MG2代中出场附领是站在了Big Boss 方与斯内克为敌并最终 身壳 。这 后被改造成了生化忍者。

景势的决战、灰骥泉北惨死。但这 位一直透照自己意态商战斗的战士给 斯内克上了很好的一课。



# お前と同じた 名前などない・・

**上次击退狙击之濒后,**则 内克正准备进入大楼却发现中 了圖書而被得, '接下来会遭遇 山猫Ocelcu的拷问。在拷问的 过程中你可以选择坚持或是屈 这将直接关系到最终的 选择坚持的话,最美是 与梅丽尔一起脱出。选择屈服 的語。蒙世的最多文質集市值 远脱出。一念之差,便早 主要学规段





乔是《田庵间佐佐术》,这个每次董塔都会拉肚子的恶搞角色也是在本作中有 次要場。斯内克敦伊后需要推办法建狱,此时你就会看到负责看守你的士兵会不停 約去關所,这个士兵就是乔尼了。其实在警戏前期乔尼就已经出场过,在国防部长 被关押的率房通过小孔向外看的话,就会发现乔尼被梅丽尔打旱并换上了他的服装。 在MGS4代中,乔尼转于与他心仪许久的模丽尔有情人终或眷属,原来他是在1 术中就已对梅丽尔一见模心、之质一直非实的眼镜在地身边。两角经常拉肚子的毛 有原来是为了造遊徹注射芯片。



1.交前的体动中,亦是一直被标准的成为所统的隐瞒角色。甚至在作为或做的0 就会发现与其同名的长擎也 "集深 一个批子的基础

果要说MGS系列中哪个反派的出现频率最高,那么答案要 「疑问是左轮Oselot了,不但每作中都会出场,而且每作最终就 尾的电话中都有他的份,也是系列最神秘的角色。本作中左转 首次受场。在战斗中丢掉的一臂也埋下了无数最念





## 每作都有登场的反派 谜一般的幕后黑手 左右逢源的多面间谍

斯内克的被俘,之后在雪堆中的狙击战中维丢失了生命

这份迟来的表白却难以挽回她逝去的生命。狙击之狼死后 那几匹第一直阐绕在她尸体旁鸣唱不已,配上适时响起的表 乐以复漫天飘舞的白色雪花、此情此景。即使是在十氢等 后再次重温,也仍然让人唏嘘不已。而Otacon在4代中与直 英博士的豪情,也再次以对方的死亡而结束,让人叹息。

## 终生与狼为伍的沉默杀手 让人们扼腕叹息的故事





研戏后期有段則情让人感觉比较折購、那就 是为了得到密码,需要将由记忆金属制成的钥匙 分别带到不同楼端温度的地方再拿回来。其包括 **通常温度形态、高温形态以及低温形态、除了常** 進形态之外,玩家还需要将其先后带到熔炉区域 与冷藏库区域带上一会,等变形后再在一定时间 内靠回来推上。这段则倘里需要你来回跑动,也 是让人印象深刻的情节。其在不同温度下会呈现 不同的符号,常温时是"G"。高温时是"S



# 不断奔波于不同温度环境下的狂奔之旅

在Pocket Station上的补票



# '恐怖之子计划"

打法独具创意的BOSS心灵证第

如何的因大年下都起車者有个性的商品。其中電让人即車架前除空車車 心及地構英層了,特別足对能的那個的SS版。走由中还會於全衛个型的 模項不休。不回到這位某事於它化之中的自治型之记来美利斯依靠实際空 (下面的) 據改、甚至还会曾時間英國自申報、在房車上出際ODMAM的於ODO。 让完製以为又整局的到海光并指挥了……

而对价值的办法也编具创意,除了将领面尔打率之外,还周要不利面对 信的流水。 有个比较高端的打法,就是推上20字号,这样能能跟某事心态。 ,而这位下吴寿老代件中英心道,不过一直在桥梯里接续上到边缘。 于是手,等尖叫崖端端排子这家伙跟身之后,又玩起了卷一套的"最心水" 然而,可起的是,你还是没有记忆卡的……于是乎,这位做一还嘴的意见的汗 过度相对



一读心术的第二步就是分析 记忆卡之中的游戏记录了。

L如果记忆卡中KONAMI 的游戏比较多的话,就会 说出"你喜欢KONAMI的 游戏"这样的台词来。

# 最喜欢喋喋不休和故弄玄虚的家伙 即便是死了也仍旧阴魂不散





# 再次复出后的下区

#### 隐藏在游戏包装盒背后的频率



「"盒子背面"? 究竟是什么盒子的背面? 这在 当时是让许多玩家想头疼的事情,然后就是在游 效置满世界的技"盒子"。

所说的打破思维定式的例子了。

# 让许多玩家绞尽脑汁的小线索 突破思维定式后才能找到正解

《 I SKSI 发售了许多不同的原本,而小岛秀夫也 直没有志记在所有版本的游戏包裹背后加上东 面尔的道信则投资直接示

スネーク、連鎖口の層のロッグを 解除しといたわよ

# \*游戏开发人员出演的幽灵照片

○大型MS31代理的一个隐藏要家。在藥房中的特定地点从转定的角度去拍я的 点 能会要認本政策什么都沒有的資訊中完全的课现出一些状态與實施分別。 允许型展布部。每週期下了一里面的物量度原用活着保護保護場構成 点十里是在后期得到高等级制度下面再通回主才能拿到,许多不均怕的玩家保障易物 以;而且服务的出血質用下显布一些难度的。因为需要反及意议、然后、蒙古你 多次处策度安徽部学生学界深出一些人能、还是高级市场并完整的。

# 

一曲灵现片中的"主角们"都是MGS1 的开发人员,以这种形式景场还真是。 富有恶损意味。

FIL BUH



56 中国玩家 GAME SOFTWARE 09:09.

神秘的电子噪音作为BGM,这也是本作中灰狐登场时的一 大特色、虽然不明白为何会出现这种状况——不过这并不

需要, 需要的是这段听上去没有任何意义的噪音背后是否 童童了什么意义? 实际上,只要你熟悉日语并认真更复领听的话,还是 到的内容是 "Kawanishi-Nowguchi, Kinunobebashi, Takiyama, Uguisunomori, Tsuzumigetaki, Tade, Hirano, Idhinotorii, Urieno, Yermehita, Sanaba, Koludai, Tokiwadai, Myoukangachi" 这些都是小岛秀夫经常繁坐的能势电铁的车站名。在 剪几期的专栏中我们提到过4代里桑尼煎鸡蛋时哼的曲子里 其中一首就是这些车站名

同样。在MGS2代中雷电视客的模量。由AI模拟的坎贝 尔上校会国GW受到病毒的破坏而变的语无代次,在某一次 Codec通话中,他也有提到这些车站名。



神奇的 FOXDIE3 美人于无形的利

的基因外演(比如SOLID SNAKF被敌人排 较,更胜出新的BIG BOSS样的战士)而特 直设计出的,他的著化是最初就设定好的 还是历一定军刚之而就会开始抗逼老化。是 不可遏制的,这些年已写进SNAKE的DNA。

了一种新的FOXDIE病毒。它将FOXDIE



世界上的医学标识有两大系统。一种是双蛇维柱、上头立着 双翼作为主题。另一种则是以单轮统杖作为主题、单蛇之杖是罗 马神话中之医神亚希彼斯之主要表征,传统上的看法均认为单蛇 之杖才是正统的医学标识——蛇杖象征神奇的医术和中立的医德。



当時生きながら 伝説の個長として 名を敷せていた男…

1 Liquid之所以康单蛇缠杖纹身,或许是为 了强调那影响着自己一切行为的人生要 基于基因的束绳来证明自己的价值。

# 左臂之上的奇特纹身 象征着基因与宿命

直以为,本作的结尾堪称经典,极好的映衬了游戏 主服。作为恐怖之子计划的"产物"、撕内束的一生其 实是非常痛苦的,而与执着于"宿命"身亡的Liquid不同 斯内克最终勇敢的选择了与基因和命运相抗衡。

了生命,但是一个人的人生决不是仅此而已。DNA并不决 定人的力量和命运,人绝不能被命运所束缚,我们应该选 择自己的生存方式。所以,斯内克、你是否被FOXDIE所感 绕本身并不重要,重要的是你的选择和你如何生存。" 游戏最后、梅丽尔问道: "我们去哪儿,斯内克?

斯内克回答道"意维,我的名字叫像维……"



称呼他。然而,荣耀与光环并非能的追求,或许能想 要的、只是希望人们能用这个真名来称呼他:戴维。

そうだな…痴迷の新しい道を見つけよう

# 你心目中的"神作"是哪款游戏?

《恶魔猎人孙》、人物帅、故事好。 操作更快、音乐超赞

山东寨安 杨赛 七曜■ 一分为二来说,先说说《恶魔猫 人4》的优点。角色观模漂亮,动作和特 效很好。很好的融合了福滨和古典音乐。 游戏的声场定位很难。英文配音和动作 的同步很棒。良好的操控手感,镜头的 调度很合理。哥特式的场景设定的很 阴影和边缘有闪动,有些邮候场景亮度 过高。背景音乐经常重复、虽然是双主 角,但游戏关卡和BOSS重复感过高。第 戏整体缺乏革新,有时候会感觉点之味。

FC上的《马里奥兄弟》、毕竟是启 東游戏 印象深刻永远忘不了。 作版" ——山西长治 刘梭 七曜日 FC版《马里奥兄弟》是公认的业 界先驱, 1983年首次出现在街机上, 在

FC发售之后一个月。也輔即在该平台上 澄场。当时就在日本市场卖出了160万 豪 基本是5个拥有FC的玩家中就有4个 购买了本作,"马里臭"的大名从此成为 业界传奇。

《大神》对于爱好水墨画的我来说。 《大神》是游戏,更是水墨画风格的艺 一浙边绍兴 何嘉宁 七曜間《大神》的書獻自然是沒得话说 遥想当年奋斗上首小时拿到"唯教独尊 之數珠"也算順有成就感的。不过水暴 **周风格的游戏不是现在市场的主流。** 9 义说是生不造时的一部佳作。

当然是《无双》系列了,还有《如 七曜日如果说《大神》是水墨画风格的 七曜爾周遊中人。《无双》的优秀之处 大艺术发挥到极致的作品。最近在 你我心中有數,根本不用再细读了。《仙》 Hollywood Reporter的轉客上传出消息《旺 例》作为当年因产PC单机游戏的代表作、 达与巨像》将政编成真人版电影。哥伦

先不该其囊质究竟如何。但在当代玩 家心目中里程碑的地位是无可替代的。 虽说我最喜欢的PC单机游戏是《幽城 幻剑录》。

CMP3 《旺达与巨像》、《城神》 ——四川威馨 龙涛 《塞尔达传说·时之篇》、老任的 想法很无限,林克好可爱啊!

一言林长春 刘明博 七曜日《时之笛》的优秀不言而喻,可 以说是一个里程碑,其很多独特的设定。 到如今也依然广泛沿用在诸多3D动作冒 险游戏之中。

福建龙岩 黄具。 艺术品,那么《旺达与巨像》就是将宏

比亚电影公司和制片Kevin Misher将把这 部2005年的PS2巨作級上大银幕。

《宿命传说2》 ——上海 乔杉城 七曜田虽然说现在《传说》系列泛滥。 不过《宿命传说》的两作还是保持了很 高的水准 这并不是其他商业作品可以比 拟的。最近传说系列又是数作连发,不过 量令人期待的当然还是《宿命传说3》。



『大家开赶快一起来神话屋于我们的电玩吧』

己的观点。从回面卡来看,大部分玩家 

和名作。对于传统手柄和体展于柄的复数。 有95%的读者都选择了传统手柄。 (i的第三方游戏销量并不好,看来核心 玩家们依然选择的是PS3和XBOX360。从 方面来看,Wil的新层面用户群拓展

#### 你玩过的哪款游戏最雷?

《JUNP明星大乱斗》,略人、路飞、 孙悟空 起打 …

-- 辽宁铁岭 张晋玮 七曜屋 这款游戏主要的油费对象还是 动漫译了 YOUNG JUMP"是日本 最畅销的是面間刊之 - 曾经产出无 数畅销,漫画作品,包括、七龙珠 (海賊王)、(猎人X猎人、、曲游 白书 、(火影忍者 、 模塊 、 (通灵王)、(真毛真攀)、 死亡 禁记」、(草莓100%)等 将其中 的生物意用来大利斗也确定比较不伦 不类。游戏的玩法也比较独特 使用 NDS的上屏幕显示进行的对战格斗. 下屏幕则显示独特的漫画曲框、玩家 只要轻触画框中的角色, 即可替换角 色, 善用漫画画框将是取胜的关键。

#### 《横行霸道・血故庵人街》

七曜■ 这款作品在各大媒体的评价部 不是不错的, 不知道杨同学觉得本作 哪里存在好较明显的缺陷呢?当然。 如果说和家用机的GTA比 还是存在 此较大的差距了。

PS2上2005年的《天星·宿命之剑》, 不知道大家是否记得,太雪了,还和 《DMC3》同 天发售。

吉林长春 刘司博 七國 本作的评价确实很差、本作

款込中国食水为丰颢的动作游戏, 风格类似于另 款款依作品 武刀 街),这种类型的作品都存在着比 较明显的缺点, 无法得到广大玩家 ASI SA DT



《超兄贵》,好傻的游戏。

七曜■ □同学是指的PSP上的 等。 超兄宏 吧 这是1992年诞生于PCE SUPER CD ROM2平台阶射击游戏 **着效以独特的世界可以及全身肌肉** 於兄弟角色等要素获得了玩家们的 喜爱,可以点决是 款单纯针对粉丝 的怀日主题游戏。

《最后的遗迹》跳桢严重。 赛维泽 七曜 ② 这软作品在发售之前就被人戏 称为 最后的雷作 , 结果果不其然 作品的画面实在 @有看出"虚幻3" 引擎的威力、唯道是SE首次使用这个 引擎 没有经验

用体舰 手柄的话会怎么样?

— 内蒙古包头 珠字清 +國■ 間章、新以WL上的RPG游戏 **算不多、解决办法就是将等柄模过来** 折, 就像我玩 久女之纹章·晓之女 神 的、用的是经典手精。当然前提 是该欧游戏支持经典手辆。

传统手柄。玩体磁就太累了, 毕竟游 戏也是放松么。 甘肃兰州 周南 + 曜■ tn 果不是カ了锻炼手臂肌肉的 话, 不推荐长Ht 间使用 追控器" 记 四段in 战压无双KATANA 81、为了 拿大梯伊武技、居然双臂玩到脱力。

我喜欢传统手柄, 因为我比较喜欢坐在 柔软的沙发上舒舒服服地打游戏,不想 打非还动来动去的 ——四川西昌清斐 七四 8 5 5 4 5 有助于身体健康、不过 织养戏就好好玩, 表运动的影像就到户 外去运动 免得两头都罩的不到位。

传统手柄,文打游戏,武打杂兵。这 就是游戏的境界。 ---上海 MR·O 七曜日 时间、此高甚多 正所谓文礼 游戏、武打杂兵、文武双全打BOSS;

传统手柄,体態的手感还是别扭。 福建省大田县林进泳 七曜■ 建位和提供邻根重要、如果和

传统唯:因为我想不到RPG游戏如果 以前使用的手感不同就会觉得不适应。

传统手柄: 体器的手柄, 玩起来比 较危险, 运动类的话去玩现实中的 - 山东縣安 杨赛 七曜 在使用 "双节棍" 的时候请把 握好力度,用力过猛 分举提好的话, 非出去把电视砸了就得不偿失了

应该说传统的更喜欢些、因为我习 惯传统的按键操作, 体感嘛, 感觉 差点 一广西浦北 梁华毅 七曜 对接键的熟悉程度 对于玩动 作游戏,尤其是高举变化,动作游戏主 分重要,就像用键盘打字一样 做到 。中有键盘, 中有手柄

当然是传统手柄啦、毕竟许多大作都得用 传统手柄玩,体感爆控手柄圆然很好。不 过操作性有些差的说。——山西长治 刘梭 七曜■ 总体来说,还是八 的体感运 拉耳柄不太成熟 不然身任也不用两 另外推出经典手稿来对应 些RPG和 S + BPG # 1 -





THU	28	念景途宫Wasless Labyrinth	AVG	DINBURU
	28	SKIPPED BEAT	AVG	60
THQ	6,9			
Same Environment	4	L2 Love X Loop	SLG	No a d
Sere Entertainment	16	经发放元队	ACT	- 2 %
EA	18	要格伍拉PGA把留宴 10	SPT	EA
Gright	25	行の立種	470	- A
TRASH & GO		T		
4 sierraiorks	1	0 124		
neg	and a			_
	uB.			
_	23	/ 集村	AvG	2 55.350
_	23	\$(B)(\$(D)) 教命的(\$(\$(\$)	AVG	
	23	<b>母后的于押</b>	AVG	p. 40 s.
Case	23	民会! 大張維	SLG	TEAR
Eldos	23	A列车积进CIS	SLG	APTDIN.
Codemesters	26	基海索子的经验支行效	SLG	Suzemen
SouthPlast Interactive	29	龙珠衣 赛亚人市委	RPG	586
	29	自己报告	AVG	9.49
Activision	29	Mode As on 187	ARPG	ACCURE.
GRIN	30	**name	SLG	Taito
CAPCOM	30	火影紀念 疾风色 医阴传3	AGT	Takaratorny
後数	SFE			
Eiclos	1	ALKIN 全国 特价等	AC*	
Codemastere	4	<b>华月灰牛格雷</b>	SLG	Ubisoff
Ubinelt	21	何也回收機雜以2	SLG	SEGA
5pb	21	<b>拉尾守护</b> 物	ACT	Idea Factory
wa assuran	21	SEPTE	AVG	NRGI
z# Games	26	867 2 F3	AVG	SNK Playmore
→ .E	26	1995	SPT	26 Games
Spn	28	图数55、2014年第7条 標	AVG	ALCHEMIST
	28	泛語於事	AVG	CAPCOM
4G	28	展文性点 - 分開文等七位公子	RPG	0.4
Seco Entertainment	28	原金属 1年6日刊	AVG	N/ Sa
Sera Errerainment	200	+ 50.2 o. 358.2 %	ARRG	C. * C.
EA	30	<b>西京</b> 万里	AVB	3 4

26	基净幸子的经位烹饪油	SLG	S iznecek		
29	龙珠改 賽至人來得	RPG	196		
29	2012年	AVG	949		
29	物字与水板	ARPG	ACQUIRE.		
30	大家的动物器。	SLG	Taito		
30	火影記者 疾风传 尼列传3	AGT	Takaratomy		
SFI	***************************************				
1	ALSEN 全军 特矿物	Ar *	1,415.00		
4	实习医生情雷	SLG	Ubisoft		
21	包造尿业機線队2	SLG	SEGA		
21	技术守护律	ACT	Idea Factory		
21	荷賀与天智	AVG	NBGI		
28	回忆之日3	AVG	SNK Playmore		
26	- 遊离平3	SPT	2K Games		
28	写绘坛。2016年第11号 堰	AVG	ALCHEMIS <sup>1</sup>		
28	逆转检事	AVG	CAPCOM		
28	魔女性证 - 可强女与七位公平	HÞG.	日本		
26	迎當器 [的复列	AVG	REG +		
30	+ 間之心 158 2天	ARPG	Charge C.		
20	再発 百受	AVB	3 4		
675					
4	维具收集者 我们的科学和魔法的关系	RPS	April 1		
4	马内巴 1000万人的FX识额	ACT	a-c		
	无规则28	ACT	SE SA		
16	巡视数平功	ac*	i Ci		
1	200				
Playstation Portable					

۲	5P	Playstatio	n Portable
4B			
23	七頭 近山別道福年史	ARPG	12, 1500
29	女神科母录PERSON	8Po	Ata 6
29	妖精物派 地久之亡	RPG.	nan5 + a pra
5)1			
1	XMEN 金別组前位	ACT	Activision
10	罗幻转士	RPG.	ATLUS
14	把神 BLEACH 灵魂升温 6	FTG	SCE
25	<b>校语光在绣羊行 病療頭</b>	SLG	SUCCESS
58	就之間126 三角旋动	AVG	5pb
28	竹侧少女 此后的挑战	AVG	Acquieway
28	传诵之物 放彻板	SRPG	AQUAPLUS
28	務住30	RPG	AMIV
6,53		**************	
ě.	西村京太郎旅行祭報 必恶的手节	AVG	MMV
25	医尔哈拉斯士2 维非形态	ARPG	MMV

#### 府區光辉 厄伍頓 **于君被诅咒了** STG 紅色成果 蔚山區 THO 体物符 AC(体物符A SJEEL版图框 ULWAE EVO 农场物道 被运的部分 1960 **第19 分野連分か**の 麻特格斗俱乐部Wir Wi-Fi对应局 TAB **AWW** XMEN REMARKS 兵可医生場雷 **商**茶用分 東京25 上坡高手3

#### HOTTODIC 渐渐回暖的游戏,挑选喜欢的佳作来玩吧

天气渐热,就像置天提前到来了一样,与此相 对应,游戏界也比前段日子回暖了许多。对比上半 个月的清淡,4月下半个月要热闹了不少,起码我们 能从中找出一些值得一玩的游戏了。

RPC

B(0) (360)

FP9

PROTOTYPE

XMEN 金形独前性 经钻客 教世史 領量效应(日) 無痛供 阿克汉尚农森州 例点标题2 E #編成

我 医光双5 市国 元素 绿塘镇EXTRA 終榜格斗構結賽2009 提無敏死か 事格伍斯PGAIKISH 10 31/4988K

初を行動者

PS3的〈大航海时代Online〉虽然05年就推出了 PC版、此次只能算是个冷饭、不过看在系列多年没 有赞陆家用机的面子上,相信还是会有不少人去购 买,何况服务器还和PC版共通,那份航海的感动 也许还有不少人留恋着、支持一下吧。其他的、基 本多是一些美式动作射击游戏,比如月底的双平台

(诅咒),看样子是数密有创意的西部额材游戏, (X 刀锋)、(血战太平洋,这些估计也有不少人会 感兴趣、劳动节发售的全平台游戏 (XMEN 金刚狼 前传》,更是会引起广泛话题的作品、电影已经非 常具有人气,游戏版的表现实在令人期待。掌机方 面,PSP的(七魂)肯定是要玩的,复刻版的(女 神异闻录) 拿来怀旧一下也不错,只要你是女神 饭。另外NDS上那款(龙珠改 春亚人来袭),是配 合了最近播出的新版TV动画而特意推出的、边看动 画边进行热血的激斗 定是不错的享受。









# 用心创造游戏艺术的一代业界巨匠 AM2研首

从小受到艺术旗陶的他。一直致力示藏戏的艺术化。 他是一个高尚的人,一个纯粹的人,一个造福玩家的人。



2009年3月31日 SEGA Sammy的 份投资者报告 引起了业界媒体的关注。这份报告提供了一批社员职位 变更的详细列表。其中一直担任SEGA下属游戏开发部 JR&D创意工作的替木裕的职务从 "Creative Officer" (创作执行官) 变成了"Retired"(遊任), 尽管只有享事數字, 但是大家都能看出, 这位大师已经退出 了游戏开发前线。他目前的职务只是SEGA AM Plus下 IIINSO的研究本部开发部长,从开发者变成了行政管理 者。尽管SEGA方面称替木裕仍将曾在公司内继续发 挥念热, 但是这个微蓝溶影的声明也正好说明了铃木

先生在SEGA的地位已经大不如前,SEGA终于对这位名义上的制作人失去了兴 维,把他从工作岗位上拉了下来。

仔细回播一下,鈴木先生近几年来在游戏界一直都默默无闻。他所在的 Siga下屋AM Pks开发都在2004年之后也拥有作品推出。可以说,在很久之前, 这位大师就已经淡出人们的视导了。但是在许多玩家心目中,特本裕依旧是 门文/椰子 一个神话般的人物。

铃木裕, SEGA游戏AM研究开发部 创作执行官,从80年代前期开始进入 SEGA制作游戏、从街机游戏制作开始。 为SFGA创作了一部又一部优秀的作品。 在日本和海外玩家当中存在着巨大的影 购力。从SS和DC时代走过来的SEGA物 经们对干他的名字应该十分熟悉, 我们 的故事,从50年前他出生的时候说起。

## 4天才的诞生

1958年6月10日出生于岩手县就石 市上陆町,今大船渡市 的铃木裕,在 幼年的时候受到了良好的教育。他的父 母都是小学音乐教师、教授钢琴课。他 和姚姝铃木裕加 铃木袖即5~ 从小 接受京庭熏陶、对音乐艺术有着农厚的 兴趣。这些影响后来一直伴随着他。体 现在他在创作时对艺术性的追求中。除

了音乐之外, 他从小喜欢用塑料积木制作 **汽车、房屋、机器人、还喜欢绘画。这些** 音年的兴趣爱好都成为后来他创作游戏 的灵感来源。

在上大学之前、铃木裕对自己的格 来曾经有过不同的设想 最初他想像自 己的父母一样做 个教师,后来又想做 摄画码, 再后来想当牙医。一个人的理 想可以有如此跳跃性的变化,看来确实 和 般人不 样。不过天不遂人愿的事 情还是很多的, 在大学入学考试的时候 他设备进入牙科医学学校、随后他又打 算做一个吉他手,但是他似乎没有弹音 他的夫分,不管怎么练习 他的演奏水 平一直没有提高。经过多次挫折之后, 已经过了大学入学年龄的铃木裕量新 想起小时候最感兴趣的东西 玩具 积末、之后他下定決い、进入冈山理科 大学理学部电子理学科。除了在大学的 学习生 舌之外, 他在业余时 间也在冈山 的一个94 "Muscat" 的信乐部单方他打 工。虽然给水裕最终没有成为高乐家。 但是艺术依自对他今后的人生产生着重

要於影响。 任天堂逊色。就在FC发物的

走出社会,走进会社

1983年对于游戏业来说 是值得纪念的 年。在这 一年的7月15日,任天堂 发售的电视游戏机Family Computer 组 白机 开作了电视游戏的新时代, 以家 用市场为主要目标的电玩产业在雅达年, 崩溃之后得到了复兴, 世界游戏业 的中心也从美国转移到日本。就在 同 年, 已经25岁的铃木 裕在大学毕业之后正式进 入了SEGA公司。这家公 开发街机游戏为主的游戏 会社的经昔理念与任天堂 人相径庭 但是对于家用游 改切市场, 它的野心并不比

同一天, SEGA也发售了家

#### 前军拳 dai 出品年代1984 平台SG-1000

THE PROPERTY OF THE PARTY OF 常會學家應游戏主机的市场。但是这台 主机復快就遭遇了失败的命运。SEGA总 大大 这个游戏制作水平一世,但是些



#### 

PROPERTY OF THE PROPERTY OF TH



#### Fkeepe-Om.

律出之后曾经受到现多好评。但是在8 年代的家用主机中只有一些净门机种存在移植成。在800的《莎木》中、玩家可



#### Quant IR Deep

----



用申视游戏机--SG-1000。入社之后 的绘木塔不久就使借着自己的才能成为 开发部门的主力,并且在1984年以主导 制作人的身份制作了SG-1000版的(冠 军拳击) (Champion Boxing)。与后来 的游戏相比。(冠军拳击) 屋得十分"原 始",不过那是受硬件遏制的结果。后来 这部作品被逆移植到街机上(大概也算 是最早的逆移植作品了吧 ,随后铃木 46的主要开发平台就从家庭用游戏机转 移到业务用的街机上。

之后铃木裕在街机游戏的开发中如鱼 47水, 1985年的(太空哈利)、(Hang On)和1986年的(Out Run)都成为受玩 多欢迎的经典之作。其中 (Hang On) 皇解 部采用模拟真实摩托车机身的街 1、筐体游戏、小此之后"体感"概念被 三入衙机游戏之中,玩家们看到了 个用 申子游戏模拟真实环境的游戏世界。在游 对的时候 玩家等優繁赎真正的原托车 样来回摇摆扭动车身, 虽然是在玩游 改 但是却能体会到模拟真实赛车的感 ゼ 这种 "虚拟真实" ( Virtual Reality . 6" 与玻概念一直是铃木裕在开发游戏的 计候所追求的 这种概念一直延续到后 来他制作的许多作品当中。

SEGA在80年代前期主要将制作精力 集中在街机游戏的开发上, 铃木裕作为开 专团队的核心人物, 制作的游戏一直拥有 当高的素质。这些名作的诞生不但为 SEGA带来了相当丰厚的收益,而且也使 铃木裕的名字被许多爱好者所赖知。在之 气的几年内, 他的影响逐渐从日本传播到 全世界。

## 开例3D游戏先河

铃木裕所在的SEGA街机开发部 }---第2AM研究开发部( 简称AM2研 , ×80年代中后期开始开发了很多优秀的 专机游戏,除了刚才介绍的作品之外, 修 冲破火网2)、《太空哈利2》、

Super Hang On . Turbo Out Run ) 等地篇作品也都受到了欢迎。一直到90 年代初,电子游戏依旧以2D最面为主。 虽然当时3D动画技术得到了发展, 但是 还没有应用到游戏中的先例,所有3D曲 面的游戏都是用假3D真2D的方式表现 的。铃木裕和他的队伍制作的很多游戏 如〈Hang On〉、《太空哈利 都是用 2D画面追求3D效果的代表作。直到1992 年, SEGA开发的Model 1基板正式搭载 了3D幼雨的功能。之后推出的第一部完 全3D游戏 (VR赛车) (Virtual Racing) 一绺走红。虽然游戏的画面很粗糙。构 成赛车与背景的多边形数量掰著手指都 可以数得出来,但是真正3D游戏的冲击 感是当时的2D游戏和伪3D游戏所不能比 拟的。像视角的转换 近景特写镜头、 比赛回放等等。3D的表现使游戏从某种 贵×上更加接近真实。这也是AM2研的 开发者(1)所要追求的。

在90年代初的日本。随着泡沫经 济的崩溃, 社会的简识形态也在开始改 变。越来越多的人对过去传统的工作娱 乐方式改变了看法, 许多人把电子游戏 作为娱乐消遣的一种调节剂,日本的街 机业在经济不量的时代却得到了难得的发 展机会。不过在当时在由机业发展中影响 最大的并不是日本街机第一厂商SEGA 而是由CAPCOM推出的 由新2 系列对 战游戏。街霸的流行在日本和海外掀起 了一阵格斗风暴、许多游戏公司都开始 转向制作格斗游戏,由机经营者也喜欢引 进攻样的游戏(对战治族的吃币率不是其 他游戏可以比较的 踏缚游戏除外)。-向以制作赛车、射击、动作游戏为主的 SEGA, 在街机对战狂潮风起云涌的时 代,也开始考虑制作 部格斗游戏。于 是在1993年 (VR战士:在AM2研的努 力下诞生了。担当游戏制作总监督的自 然是铃木裕先生,这部以完全立体的方 式表现的游戏, 从视觉效果到对战系统 部和2D格 y 游戏有很大的区别, 最大的 特点就是主人公并不是使用真空波动拳 之类夸张的招式把敌人轰死, 而是用 從 脚的格斗方式进行较量。这种格斗 は2D格斗更接近真实、因此铃木裕约它



起了Virtua Fighter这个名字。

为了将这部虚拟真实的格斗游戏制 作好 铃木稻在93年之前曾经到世界武 术最繁盛的地方 中国进行了长时间 的实地走访, 并且选定了发源于著名武 未之乡,可北沧州的 \极零作为主人。结 城晶的格斗技。在吴氏八极蚕掌 1人吴 **森枝老师的帮助下,这种心健浑坚固**器 称的拳法被铃木裕带到了日本。并且必 电压中虚构格斗的方式传播给全世界的 格斗玩家 在 \R战士 的带动下。

(铁拳 , 刀魂 死或生 对战游戏在玩家1]的。目中占据了一席 之地,成为与2D对战平起∓坐的游戏奏

. 对于制作自己心目中在各人媒体上的出镜率

心目中的供出镀密最高

随着鈴木先

aaa

莎术》世纪末的奇迹 日本的电玩严业随着经济的复苏和

技术的发展,自1994年之后进入了以光盘 数体为主的宽用主机唱主角的时代。SEGA 的32位家用游戏机Satum SS 和索尼电

#### 冲破火网2 College

)游戏。和前作一样,采用了模拟飞机 8舱的操作管体,游戏方式与《太空哈 利》大同小异,但是使用了F-14和许多 和敌方机体、我方武器分机枪和导弹铁 定攻击两种。 在模拟空战的复数上做得 十分出序 从MDEIPSZ CBA#5何种相



#### 

首次采用完全30的车身和表道。 文体赛车的开山之作。本作以F-1赛车 为基础,加入了视角素换,过场动画等 3D游戏特有的要素。游戏的画面粗粝 多边形数量很少,但是在当时很有冲击 感。本作播放特殊芯片之后在MD及9EGA 82X 上推出,后来又提出了SS版。本代





郑柏:、R战

上)的SS與智店來解值《中陸上2TB)的DC,更不能此。但是許未得家無上是 非常超射性 · 點度的的家用电視主机游戏的,甲在SS时代中后期,他在影性《中枢史生机游戏的,甲在SS时代中后期,他在影性《印度》在是位 足够,一个全部的海戏乘型 全成点 反射娱乐游戏 i Full Reactive Eyes Entertamment,而称写图EI 。这类的表现象 是是亲来在DC上在版来数据索的《莎木

纪到来的时候奉献给全世界玩家的 句

> 2001年9月6日、 莎木2 发售。則 情承接了1代、

这样的待遇。

直到等应息,1代公有第一条。当时SCGA 经验宣布施工协会DCH(发、上记时 传市场、当时的CC由上经如同明日實花 税、电页的书已经曾珍宏、XDxx(DVCC 的天下、但是无数束他胜对(多木型) 封末报见北比的宗宫。 写水之 与、根大 战斗、 更高,可找责任命。 3个之 与、根大 战斗、 西海,有优秀任命。 5年之 与、根大 级本, 西海,有关等处的游戏北印。适《播后 的辉煌。 所有喜欢DCD 的玩字都不会定记 更进畅货品。 写水之 特为水人规则 保 备金他的游戏北中。请多年公果、大 客概多常之记。

# 2003

2003年提铃木柏人生的原准。在这 一年、他获得了代表整个业界的权威评 价机构"科学艺术互动学会"所颁发的 "名人級當" 大奖: Academy of Interactive Arts and Sciences' Hall of Fame 1 这个参项以1998年开始设置。 专 18%发给为电子游戏开发事业做出杰出 贡献的优秀游戏制作人才。在他之前, 获 得这 残荣的日本游戏制作人有任关堂的 安本茂和前Square的坂口博信 至,2009 年为止。这个奖项的获得者中只有他们 人来自日本。由于文化的差异以及对 游戏制作理念的不同理解 要获得这份 由美国人颁发的荣誉、日本的游戏制作者 必须有影响整个世界的能力卡可以。宫本 茂的 超级马里奥 、 赛年达传说 、 板口铺倍的 最终幻想 秘达到了这个水 平, 向尝木裕能够获得这 姚荣 应当 说 芬木 这部划时代的名作是功不可 受的

个票列帶到了受众庞大的PS2主机上,在 许多设有SEGA商机的地方 钟繁VF的玩 家能够享受到不逊于预机水平的游戏, 他们应该感谢AM2研的这些辛勤的开发 各 作为主创的铃木大师不会被遗忘。

、范末2,开发终结之后,由于DC 这台主机基本上已经算是入了士,要想 继续制作这个系列,就必须像JF 样考 虚转换平台的问题。但是该系列只在 Xbox上推出了欧美贩的2代移植版,之 后就再没有3代的商息。本来这个系列的 剧情计划 有16意左右, 按照前两代推出 的剧情安排来看,至少还得推出2部操作 才能使这个系列完结。当大家都盼望《莎 \*3 能够在哪台新主机上推出的时候 铃木裆却在2004年军布推出一部以基本 世界现为舞台的网络游戏 · 莎木 Online)、并且在中国的网络游戏博览 会Chinajoy上进行宣传。当时正值日本 SEGA在中国拓展网游事业的时期、〈梦 87.2 星 蓝色脉冲) 已经在国内运营。加 上国内玩家对 节末 系列的兴趣、这 个游戏的推出看起来似乎设计么后顾之 忧。但是之后的事情大家都知道,不只 是SEGA, 许多日本网游在中国运营不久 就物物等马、包括 梦幻之星 ) 在内。而 莎木Onine 的开发I作更是两二年 都没有动静, (莎木Onine) 最后 次 更新开发情报是在2006年、只有 部分 截图和 段13分钟的视频。在之后的两 年里这个游戏设有 点动静。官方网页 也, 直保持在2004年刚推出时的状态。说 实话,在业界开发 部游戏的时间 少则 一年半载, 多別 四年、但是很少有游 戏开发速度如此之慢, 也没有提出取消 开发 当然例外也不是没有,但是加起 来应该不超过5个1。 直到2008年, 当铃木裕和前CAPCOM的。游戏事本人网 杰由起 块现茶聊天的时候, 他提到了 艺术Online 的问题。

这种名人聚会看起来很像。龙、实 际上是日本的游戏媒体为了获得更多爆 料而特意开设的。在那次对点中,因本 点配向铃木俗询问〈莎木Onine〉的开

#### VRW it-2

THE STATE OF THE S



#### VR战警2

の開始立つ ※ 高来所称の ② が開始する である。 を出場的では、またりなる。 また、事態作品、またりでは、 をおきがある。 の対象をは、 ② の対象をは、 ③ の対象をは、 ④ の対象をは、 ④ の対象をは、 ④ の対象をは、 ④ の対象をは、 ⑥ のが、 の



#### 

《小碗土》 英列的第三件。 这一代美府 《新的基督》的cold。 人 物的外形里接近 高的基督等加加。 这一代通知的 新角色使用的基目日本干土或木 合气 和精补, 无它日本压声地外的衣裳。 或供提。由于554周的具,虽然有许多 高質性。最终这样传奇还是以强从风刷



#### 沙木 出品年代1999 平台DC

京新學先表 京新學先表 所成方式和確認學問名以刊度可愛用語 高、兩海政的主題的情况十分 美名計以前繼數(大量的宣传工作 新術》已基現了例查评价,每大學



W. KU-TAAIISE



· 支持四人同时对战的巨大街机框体SEGA Race TV, 是鈴木裕目前开发的最新作品。

发状况, 铃木笑而不答, 反问冈本说: "难道不能让我回答点能回答的问题 吗?"但是冈本依旧坚持询问同一个问 题。鈴木裕在征求了同行的SEGA宣传部 门人员的意见之后对他说: "我只能说我 可以说的……现在出于某种形势所迫, 游戏的开发工作被推迟了。但是出于个 人观点, 我希望它可以做下去。

这大概就是《莎木Online》的命 运。延期, 暂停开发, 但是没有取消。不 过在这几年里, 鈴木裕依然在街机游戏开 发领域工作。在VF4之后, SEGA采用了 新的基板Lindbergh, 铃木裕在2006年设 计了一个新的街机动作游戏(Psy-Phi), 压家通过触摸操纵的方式控制角色在29 英寸的屏幕上进行游戏。这个游戏的设 计理念十分新颖, 预计在2006年4月的 时候上市,但是在3月SEGA突然宣布停 **上游戏的推出。当时街机的机器都已经** 制作完毕,准备推向市场,SEGA强行将 所有机体召回,既不公布发售日,也不 宣布游戏彻底取消, 为业界留下了一个 悬而未决的问题。

2008年,鈴木裕帶领原AM2的部下 开发了街机赛车游戏(SEGA电视赛车) SEGA Race TV )。这是目前为止他作 为主创开发的最新的一部游戏。对于铃

木裕来说, 赛车游戏始终是他创作生涯 中最重要的一部分、有以前开发《法拉 利F355) 和 (Outrun 2) 的经验, 制作 起来可以说是轻车熟路。这个游戏看起 来没有那么大的影响力, 但是它很可能 具有一个特殊的意义 也许,这就是铃 木裕作为主创开发的最后一部游戏了, 因为在2009年3月, 我们看到了他从创 作执行官岗位上退下来的消息。

# 不会被遗忘的人

近年来铃木裕的职业生涯可以说是 流年不利,他在SEGA社内的地位也一直 处于下滑状态。突其原因, ( 莎木 ) 造 就了他的大师地位, 但是在某种程度上 说也给他带来了麻烦。首先(莎木)1代 的制作阵容十分巨大, 无论在哪方面都 是当时专界的预统高手, 因此投入的开 发预算自然也不会少。因为在开发中经 历了一次平台转换,所有的开发工作都得 推倒重来,所以在这一代完成的时候, SEGA对该游戏的投入已经远远超出了前 期的预算,一部游戏的开发宣传费用总共 花了50亿日元,而游戏的销量是多少?日 本国内只有50万。也就是说就算这个游 戏卖1万日元一张都无法收回制作成本。

何况游戏本身只卖6800日元。而〈莎木〉 2代的开发费用也高达20亿日元, 销量15 万。这个结果意味着什么大家可能都清 楚, 对于SEGA来说, 在连续遭受事业失 致、主机停售的打击之后, 再吃上这么 一记重拳。不管你当初怎么承诺。制作 太多有多认真, 作品评价有多高, 说什 么也没关系, 反正铃木裕的黑锅是背定 了。所以(莎木Online)开发了四五年 依旧没有消息,所以(Psy-Phi)最后会 被叫停,所以铃木裕从VF5的制作名单中 消失了。对于一家游戏公司来说,一个 优秀的制作人不能给公司带来效益、那么 就宁可不用。这个道理估计铃木裕自己

说起来铃木裕确实是个挺不幸的人。 他的作品被叫停已经不是第一次了。在2001 年、他为DC开发的飞行对战游戏《螺旋变 技场)原太预定发售,但是在这一年的 9月11日, 英国发生的那起恐怖袭击事件 使整个已经制作完毕的游戏失去了发售 的机会,原因很简单:玩家在游戏里操 作飞机在城市上空提对厮杀, 周围都是 纽约式的魔天大楼,有一关的场景还是 双子塔——这些理由已经足够了。一向 喜欢暴力刺激的美国玩家在看到自己的 大楼像电影一样被搶塌掉之后, 自然无 法接受一部可以让飞机撞在大楼上的游 戏。还好(美国海军)和(四国战机) 这样早出了10年,不然的话恐怕也会遭 到同样被封杀的命运(尤其是后者,请 參照该游戏日本关卡的BOSS战)。但是 别人怎么样是没关系的, 铃木裕偏偏撞 在了这个枪口上、那就没有办法了。

对于SEGA来说、铃木裕是一位不可 **多得的人才。除了极具创造性的开发能** 力之外。他的个人魅力也是使他继续留 在社内的一个原因。AM2研是他一手带 起来的。查到今天仍然是SEGA最主要的 游戏开发部门。而铃木裕在业界的名声 也确实很大, 虽说商场无情, 利益决定 一切, 但是就这么把他一脚踢开, 于情 于理都是不合适的。所以SEGA在这些年 一直把他"冷藏"起来、给他职务、给 他开发团体,但是不给他开发(莎木) 续篇的机会。要知道前两作的巨大投入 已经差点害得SEGA断气了, 要是这位大 师哪天脑子一热又拿出个几十亿的开发 计划, SEGA的大股东Sammy可是不太 好意思为这位下属埋单的。

另一方面, SEGA这些年来一边冷落 铃木裕, 一边着力提被新的游戏开发人 才。在宣布铃木裕"退任"的人事变动 名单中, 我们还看到了两个人的名字。 名越稔洋, 《龙如》系列的制作人; 片冈 洋,铃木裕下属AM2研的开发人员,现在 是VF5的主创。他们两个都得到了提升, 成为SEGA的开发主力。从某种意义上 说,他们两个都是铃木裕的继承者。名越 的(龙如)从系统和游戏要素上继承了 《莎木》的许多优秀的部分, 剧情做得也 不错,在PS原主机上推出了4部作品,反响 良好,为SEGA带来了丰厚利益:片冈带 头开发VF5,尽得铃木大师真传,将游戏 制作得有声有色、不但街机版赢得了玩家 们的一致好评,还成功地移植到PS3和 Xbox360主机上。铃木裕的退任伴随着 他们二人的上位同时出现在这份人事报 告上,从某种程度上说,已经体现了 SEGA对于社内开发者的态度: 位高权量, 能者居之。能为公司带来利益的, 升: 不能为公司带来利益的, 退。应该说, SEGA在过了那么多年才决心叫铃木裕退 下来, 已经是很给这位大师面子了。

不管怎么说, 业界风云变幻无常, 一个人的名字在昨天也许还家输户晓, 但是到了今天却可能无人知闻。但是也 有许多制作人, 是永远不会被玩家们忘 记的, 铃木裕就是他们中的一个。无论 他将来是否继续留在SEGA、无论以后他 能否继续开发出优秀的游戏、每一个曾 经受惠于他的玩家的心目中, 始终树立 着一座不可磨灭的形象。因为他曾经给 我们带来难以忘怀的游戏经历, 无论作 为一个游戏人还是一位艺术家, 铃木裕 始终是一位大师级的人物。在几经大浪 淘沙的业界, 给木裕的名字同宫本茂、 坂口博信等人一起,永远闪耀着光芒。

#### VR战 : 4 出品年代2001 平台ARC/PS2

脱胎换骨的变化。本作采用Naomi 2基板 最高水平。而这也是第一次向非SEGA系 家用电视游戏机移植的VF游戏。本作的 初版和Evo版都移植给PS2主机,使无数 VF粉丝们在SEGA退出硬件市场之后选择 了这台昔日死对头的机器



出品年代2001 平台DC/Xbox

《莎木》1代只收录了第一章的内容。而 2代的剧情一直进行到第六章。玩家冒险 比前作更加庞大的冒险世界。本作推出 之后受到的评价如前作一般高涨 但是 销量惨淡。后来SEGA在美国欧洲发售了 Xxxx的移植版本,但是在日本没有推出。



#### Out Run 2 出品年代2003 平台ARC/Xbox

是Out Run系列的正统2代作品,但是实际 说。手感在同类型的赛车游戏中也是出 举被蒸纳。加强版改用Lindbergh 主板



#### SEGA电视赛车 出品年代2008 平台ARC

铃木裕在Lindbergh基板上制作的最新表 车游戏。和以前的赛车游戏一样。本价 也采用了座舱筐体。支持双人和多人对 战。本作的表现形式很有Out Run. 《梦 游美国》等SEGA-AM2研作品的感觉 吸纳了福特 支莱斯勒 马自达 三菱 等第夕赛车总统的购车为蓝木 同时引 入了比賽解说,加入了氦气加速系统



#### 就没有我们回答不了的问题

本期问题:如何看待游戏电影化和电影游戏化 本期问题策划:福建 陈凯



这问题够大的啊,都能写篇特稿了,几百来字反正也说

不清楚, 我就想到啥说啥的胡诌两句吧。 其实不管是电影的游戏化也好,还是游戏的电影化也好,这

类例子鲜有成功的,游戏改编成电影的,似乎也就生化危机和古 莫丽影不算不错, 口袋妖怪虽然剧场版和TV版人气也都被高吧, 可总让人感觉这 个是"游戏改编成动画",而不是电影。不过,对于我们这些玩家而言、看到 自己喜欢的大作被搬上带幕还是非常期待的、毕竟挺有感情的

战神和旺达与巨像的电影版,我就很期待。

说到这单、诸宾许我情不自禁的要翻旧账哦 一下电影版的《最终幻想 灵魂深处》,什么玩意 啊?!简直就是渣作中的渣作,白白浪费了肝的招 碑, 回头还因为财政赤字把自个都搭进去了。与之 相比、FF7AC就要好太多了、绝对让7代的粉丝们 感动,可惜这个没进影院,直接给DVD化了

将电影改编成游戏也少有成功, 虽然由于 电影的成功,游戏也往往卖得很火--这点在 西方特常贝,不过销量成功与游戏素质好毕竟 是两码事……真的,这类垃圾游戏我见得多了。



要找出一款在影视圈和游戏界都能有同样的影响力的作 品、 得少、不算动画的话、基本上就没有了。由于电影的强 热地位, 目前根据电影改编的游戏作品数量庞大, 尤其以好 莱坞作品为主,在电影上映的同期推出游戏。相反游戏改编

自的电影的作品数量就少了好多,好在近两年好菜坞闹剧本荒,加上游戏 公司游戏销售利润下滑也对电影的庞大市场垂涎,因此游戏改编的电影大 片数量上来了一些,但成功的实

在太少, 〈生化危机〉系列算是 口碑和票房双赢。不过影片素质 与原创的电影作品比起来,爆米 花得一塌糊涂。尽管在表现形式 上、游戏与申影有共同之处、但 对干体验者来说始终是不同的东 西。虽然编者不反对同一主题在 两大市场中跨界表演, 但希望制 作者们也能负责一些, 把东西搞 搞好再拿出来, 尤其是游戏改编 的电影, 脑残得不得了。



BY:风林

游戏改编电影,这个最看重的就是能不能还原游戏原作中的 那种气氛。电影不像游戏能操作,全程都是用眼欣赏、如果没气氛 就什么都没了,比如《寂静岭》、(生化危机恶化)、(FF7AC) 都是再现了游戏旅作气氛才获得了好评,真人版《生化危机》电影 第一部口確比后两部好也是气氛营造出色的缘故,对比着看一下就知道了。

至于电影改编游戏,衡量优劣的标准又是另一套了,好莱坞的大片做了一 年又一年的游戏,能给玩家留下深刻印象的有几个? 几乎都是清一色的二、三

油游戏代名词, 题材都是好题材, 说到底就是制 作方的水平问题,要不就是抱着脸子搭钱不想认 真去做。不过对于看过原作的FANS来说,能在游 戏中玩到和电影中一样的动作才是最重要的。哪 怕是一个细微的细节。相比之下游戏性都是次要 的,只要能最大程度的体现原作感觉,就足够了。

电影化的游戏和游戏化的电影,看和玩的就是 一个感觉,能看或玩出原作的味道就一切OK, FANS 们就能轻易接纳它为系列中的一员, 不然的话, 这个还是XXXIII? \* 如此这般的咒骂声肯定会不绝于 宜、打什么隐子、荒婴做什么东西、错不了的。





游戏和电影进行联动已经不是什么新鲜事情。在电影上 映的同时发售游戏是屡见不鲜的商业运作。其实如果能通过 游戏来体现该电影作品的优秀、自然是无可挑剔。但现在电 影改编的游戏都有一个"通病",就是太过于高业化。用于

宣传和推销的用意远大于娱乐性。应该说是没有用心去做,或者说是没有从 游戏的开发角度来制作游戏。大多数电影改编的游戏都是将电影的剧情流程 值得深挖和研究的地方不多, 适合喜爱该电影的游戏迷去尝试。而



由游戏改编的电影素质则是良莠不齐。比如前些 天推出的PSP版(龙珠),游戏销量极其惨淡。 而电影也遭受恶评。这个主要是电影启用的演员 和广大(龙珠)迷心目中的经典形象相差甚远,而 且与很多原作中的经典设定表现的不太相符。毕竟 电影的膏质和导演对于剧本的理解, 还有实际拍 摄条件以及制作技术都息息相关。不过电影化游 戏中,也有比较不错的作品,比如前些天推出的 (怪兽大战外星人),还有即将推出的(飞屋环 游记)。总而言之,不管是玩家还是电影迷,都 应该以平常心来看待。

电影改编的游戏与游戏改编的电影, 大多令人失望。原 因很简单。现在制作一部电影需要的时间并不是很长,一般 来说几个月差不多也就够了。但是要做一部好游戏,需要的 时间大概要长一些。且不提FF、DQ、生化这样隔几年才能出 一代的超重头游戏,就是一个一般公司制作的默默无闻的小制作游戏,开发 时间好歹也得几个月,这是原创游戏的开发时间。而根据电影改编的游戏一 方面要跨平台,另一方面还要赶在电影上映的档期之前推出,这样的话一部 游戏的制作时间就变得很短、游戏的品质往往得不到什么保障。制作者一般 也是按照电影公司的意愿,以捞钱为目的、出得越早越好、因此电影改编游 戏的质量低下是可以理解的。说到游戏改编的电影,因为导演让写剧本的时 候往往追求一些原创内容,有时候一部电影就整得和游戏没有一点相似的地 方。像《最终幻想 灵魂深处》、《死或生》、《龙如》都是由游戏改编成的 评价超级低下的电影,既得不到游戏玩家的认可,又不被影评人看好,正所 谓猪八戒照镜子——里外不是人。而《生化危机》、《寂静岭》等作品虽然 评价尚可,但是称不上优秀。不过有些尊重原著的片子还是会受到游戏迷的 好评的,像FF7AC、(生化危机恶化)等等,但是这些电影也有一定的局限 性,虽然玩家们都叫好,但是这样的游戏很难得到游戏粉丝之外的群体的认 可,一旦做坏了,就会两头都不讨好。

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

# 电击光盘精彩抢先看:

# DVD影像内容

#### 魅力抢腿秀 新作视频

終河世紀3 (全平台)/希照复活(Xbox360)/对战传说(PSP)/思賜传说(Wii)/ 壽寫传说雅(版(PS3)/及戲音会別線而传(全平台)/生化寄兵2(Xbox360)/ 森旺塔(Wii)/媚凉乐队(PSP)/勇者30(PSP)/獨天使處女(PS3/Xbox360)/ 永恒蜂篮(冬平台)/快捷兀里樂制造(Wii)/霧水达代說/培古拉的假面(Wii)/ 像水达代說 格平台)/快捷兀里樂制造(Wii)/霧水达代說/培古拉的假面(Wii)/

#### 火线点评 时下流行游戏评论

《教父2》(Xbox360),体验横行于三大都市的黑帮生活。 《践村正》(Wii),亲身经历日本元禄年间的奇境怪谈。

点播交流栏目 小沛、达人主持《國家点播台》第15期,编读视频交流大平台

斗剧大赏 各国街机高手赛事 《铁拳6》、《VF5》高手格斗大赛

LIVE 试玩 最新网络下载模式测试 《生化危机5》最新对战模式评测

#### 游戏天下事 小沛评论时下游戏话题

有关PS3和PSP3000破解的那些事儿……

特别策划 各类游戏精彩内容 《生化危机》历代回顾特辑之四

特別收录 超值光盘附赠内容 《恶魔战士》经典剧场版怀旧动画(上)



#### 15km 快拳6热血大賽 VF5亮手器过程

最近的格斗大赛真多例 医有国内文有 国外,这当然跟最近格斗游戏频繁发售有很 大的关系。建上次投们力大家带来 "《街头 霸王华》最强结头大赛。之后 本期节目中您 将到 《钱泰》 印》和 《VF5》 的一本高于 对战将额,目前面面《张泰》 印》 定用初级

对成使频。目前定 育还有大概不到 半年时间,我们 在未来还会为大 家辈上更多关于 \*作的情况权益



# PSP3000的猜想

小均乘延续要 唉 样子 因为最近的 引 PSP30000 以及 PSS "创制性解制的 有菌果越多…… 说实话,PSP3000 能不能破解 取在没入知道,另外食單PS7000能不能破解 來他 · 沒法接受 ,小才之的看在文章中说 对这些事 不过可能大家印象不是每深刻,本 看 回放大下等 目中 小洁林森

大下車 清梯長 请選其 務望课 醛署符

# 精彩超乎想象

# 《恶魔战士》经典怀旧动画

内容超长,150分钟!

《黑魔战士》曾经是和《街头 籍王》并痛的CAPCOM顶梁格斗大 作,不过后来却意外受到了冷薄 新作不再推出。正统的游戏虽然 没有了,但游戏中的人物却依然 活跃在大家的眼前。例如一些乱



的,例如性感火燥的裏莉甘、阴陰冷酷的速米特利。神秘潇洒的多文、还有可要的猫女非丽而亚、中国僵尸莉莉等等。这些人物至依然有着相当大的魅力。不过、他们的故事您了解吗。我们这次别力大家泰上《恶魔战上》的恐奏函画、大家一起来整温一下吧!

# 30<sub>Min</sub>)春夏新作报道

在本次为大家介绍的十多款 新作当中,"传说三部曲",《生 化奇兵2》 《猫天使魔女》。 《希夏复活》这些游戏都是很 多玩家翘首以助的大作。特别 是"传说三部曲"的一个作品



受到 传说 的魅力。《指天使魔女》最先传闻PS3独占、可能让 火家有多安显 不过现在已经公开横跨380之后 大家对这款源5 的关注度自然也大幅提升,其华丽的打斗场直估计已经深深深5 一一大新压金 不条说了一大表面接的原本会中的这些解影影像FI

#### 20<sub>Min</sub>

#### UMIN 《生化危机》全系列回顾! 让你了解事务隐秘的历史!

《生化危机》这个系列相信 会有人没有听说过,绝大多数 家肯定至少都接触过系列作 ,更有很多玩家将其视为恐怖



万更資料 包括其一开始的创意来 > 吸收了哪些游戏的创意元素 以及各类衍生作品和对其他作品 (影响等等,绝对是生化迷们不可错过的视频被课书。这个节目的

的影响等等。绝对是生化速们不可描过的视频数读书;这个节目的 内容非常丰富。我们将分为多期连载。数算是老牌的生化玩家恐怕 也不可能了解节目中所透露的所有秘密。不信、难就赶紧来看看吧!

《电击收藏》, 诚征各方玩家的精彩创意

- 如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"闯关族的家"中附 带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
- ●如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等),请致电:010-64472729转401。

